35 БРОЙ 9, СЕПТЕМВРИ 2003, цена 5 лв.

PC CLUB

www

СПЕЦИАЛНО ИЗДАНИЕ С DVD

4,7 ГИГАБАЙТА
TRON 2.0
мегадемо
6 нива от цялата игра
- демо игри програми
- цели игри актуализации
DVD-видео от "Александра Филм
DVD-видео от "Александра Филм
DVD-видео от "Александра Филм

става страшно...

Клуб "Южен кръст" ви кани да участвате в SC Chaos Arena.

Големият турнир по WarCraft III ще се проведе в пет отделни кръга, в пет поредни месеца. За финала ще се класират осемте играча и осемте отбора събрали най-много точки. При равен брой точки ще се играят баражи, ако отборите са повече от два ще се играе Free for All.

Очаква ви голям награден фонд!

Всички подробности в клуба и на www.clubsoutherncross.com

Най-бързите WarCraft III сървъри в София!

CLUB ЮЖЕН КРЪСТ

Ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток") тел.: 713 761
www.clubsoutherncross.com
1 лв/час сряда 0,80 лв/час

Aquanox 2: Revelation

Завръщане във вечната нощ на Аква

стр. 18

Midnight Club 2

Когато падне мрак и ченгетата похапват понички

стр. 28

Jedi Knight 3: Jedi Academy

Добре дошли в академията на Люк Скайуокър и Кайл Катарн

стр. 12

News Club

- PC Club Express 4
- Command & Conquer: Generals - Zero Hour 6
- Codename Panzers 8

Game Club

■ **Hotspot**
- Star Wars Jedi Knight 3: Jedi Academy 12
- Midnight Club II 28

■ **Тестове**
- State of Emergency 10
- The Great Escape 16
- AquaNox 2: Revealation 18
- Perfect Ace 21
- Nexagon Deathmatch 22
- Europa Universalis: Crown of the North 23
- Pirates of the Caribbean 24
- Cycling Manager 3 27
- Rebels: Prison Escape 31
- Muscle Car 3 32
- Age of Wonders: Shadow Magic 34
- RC Cars 36
- Hard Truck: 18 Wheels Of Steel 38

■ **Hints & Tips**
- Warcraft III: The Frozen Throne 40

■ **Hall of Fame**
- 20 години игри Star Wars 52

■ **MODS**
- UT 2003: ChaosUT2 44
- UT 2003: FaceOff 45
- MOD News 46

Fan Club

- Въпроси и отговори 50
- CD/DVD Club 67

■ **Format c:**
- Терминатор 4 48

Multimedia Club

■ **WebGuide**
- All Media Guide 49

■ **Кино**
- Терминатор 3: Бунт на машините 54

■ **Software**
- Nero 6 Ultra Edition 58
- Joperman 60

■ **Hardware**
- Daisy Multimedia PhotoClip DM334 62
- Hardware News 64
- Цени и продукти на българския пазар 66

PC CLUB www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 736433 Реклама: Радостина Горова, тел. 089493567 Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Нов Serious Sam

Croteam вече работят на пълна обороти по ново издание на приключенията на "Сериозния" Сам. Играта ще се появи догодина и ще предлага значително по-красива графика. По отношение на геймплея "сериозни" промени не се очакват.

Half-Life 2 ще се забави

Официално бе обявено, че шутърът Half-Life 2 няма да се появи на 30 септември, както бе обявено по-рано, а към края на тази година. Не се посочват причини за забавянето, а и няма гаранции, че няма да последват нови отлагания. В същото време обаче от ATI съобщиха, че Half-Life 2 ще бъде приложен към техните нови карти Radeon 9900, които ще бъдат пуснати на пазара през септември. Канадците твърдят, че поне тяхната версия на Half-Life 2 щяла да бъде готова навреме...

Ларини неволи

В публикация на Yahoo представители на Paramount Pictures се оправдават за лошия старт на втория филм за Лара Крофт – Tomb Raider: The Cradle of Life, изтъквайки като основна причина съмнителните качества на играта TR: Angel of Darkness.

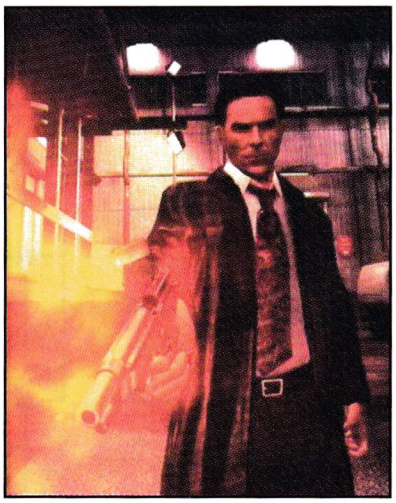
"Можем да си го обясним (слабата посещаемост на прожекциите) единствено с това, че геймърите не са доволни от последната серия на играта Tomb Raider, а те са основната ни аудитория".

Core – създателите на играта, отказват да коментират изказването на Paramount.

MODs за Max Payne 2

Remedy официално потвърдиха, че към Max Payne 2 ще бъдат приложени всички необходими програми за правене на MOD-ификации. След невероятния порой от MOD-ове за първия Max Payne финландската компания е решила допълнително да поощри разработчиците на тези безплатни допълнения към играта. От Remedy обещават, че правенето на MOD-ификации на Max Payne 2 щяло да бъде изключително лесно и приятно.

Maxx Payne vs Max Payne



Американският борец Дарил Питърсън, известен с прозвищата "Maxx Payne" и "Max of Payne", е решил да съди компанията Rockstar Games, тъй като неправомерно се възползвала от прякора му за името на играта. Съдии тепърва ще изясняват кой от кого се възползва, но шансовете за успех на Питърсън са съмнителни, прогнозират юристите. Ако той все пак спечели делото, ще получи сериозно обезщетение и ще даде основание на други лица, случайно носещи имена на виртуални герои, да последват примера му.

Мрежова игра в Commandos 3

Pyro Studios обявиха официално, че третата част на хитовата поредица Commandos ще поддържа игра в мрежа. Геймърите ще могат да се пробват в Deathmatch, Team Deathmatch и Capture The Flag. В играта ще бъдат включени и ботове.

Мрежова игра за Unreal 2

Epic съобщиха, че се подготвя безплатен expansion, който ще добави мрежова игра в Unreal 2. За момента е ясно само, че става дума предимно за отборни видове игра. Дата на излизане все още не е обявена.

Add-on за Gothic 2 пред завършване

От офиса на Pirahna Bites пристигнаха добри новини. Почти е готов add-on за Gothic 2 с работно заглавие The night of the Raven. Допълнението е реализирано на принципа на Morrowind – и двете игри ще бъдат достъпни за игра едновременно. Другата добра новина по тази тема е, че усилено се работи и по Gothic 3, но там има още много време до финалната права.

The Sims: Makin' Magic обявена

Феновете на The Sims ще има с какво да запълват времето си до излизането на втора серия. Този октомври идва седми експанжън за оригинала, който носи името Makin' Magic. В него симовете чрез магии ще могат да подобряват любовния си живот, да отмъщават на съседите си, да правят по-полезни обикновените предмети, да ходят на карнавали и да трупат състояние от евтини трикове.

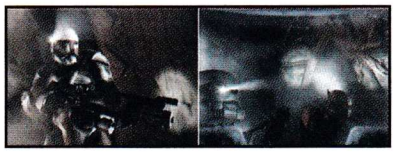
Joint Operations отложена

Мрежовото FPS Joint Operations е отложено за следващата година. До момента като официална бе обявен краят на 2003 г. От Novalogic отказаха коментар за причините за отлагането на играта.

RPG по "Властелинът на пръстените"

Според информация на колегите от Computer & Videogames в момента английската компания Warthog разработва ролева игра по "Властелинът на пръстените". Идеята е действието да се развива паралелно с това на романа и филмовата трилогия, за да може да се осигури по-голяма свобода на действие на играчите. За момента няма официално потвърждение от страна на Vivendi, че действително се работи по това заглавие. От Computer & Videogames обаче твърдят, че техният източник е напълно надежден и играта трябва да е готова през 2005 г.

Republic Commando излиза догодина

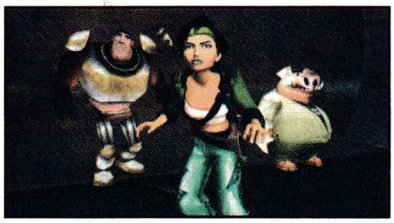


FPS-то Star Wars: Republic Commando, което се разработва в момента от LucasArts с графичната технология на Unreal, ще се появи през лятото на 2004 г. за PC и Xbox. Любопитното е, че Lucas са наложили пълно ембарго върху информацията за играта и твърдят, че ще задоволят любопитството на феновете чак в началото на 2004 г.

Knights of the Old Republic чупи рекорди

Новият ролеви епос Star Wars: Knights of the Old Republic бие всички рекорди по продажби за Xbox. Само за първите две седмици от пускането на играта са продадени над 270 000 копия. Освен това пресата е възхитена от конзолната версия на играта, която за момента има средна оценка 94%! PC версията на Knights of the Old Republic се чака за Коледа.

Beyond Good & Evil залага на сексапилна героиня



Извънземната главна героиня на екшън-приключението Beyond Good & Evil ще се нарича Jade и трябва да спечели сърцата на геймърите със своя сексапил. Разработваната от UboSoft игра в момента се преработва, за да може да задоволи в графично отношение и най-капризните любители на игрите и трябва да излезе в края на годината.

Бил Роупър за бъдещето си

Бившият шеф на Blizzard Бил Роупър, който напусна заедно с още четирима свои колеги легендарната фирма, даде интервю за сайта Planet Diablo, в което за пръв път дава повече информация за бъдещите си планове. Основната цел на новата фирма на Роупър е още с първата си игра да създаде подобна силна марка като Diablo. Да им пожелаем успех.

ПРОМОЦИЯ

само за гейм и интернет клубове

сп. PC CLUB предлага специална рекламна тарифа

300 лева за цяла страница

170 лева за половин страница

Вашето предимство с PC Club:

- Реклама в най-голямото българско геймърско списание.
- Хиляди геймъри ще научат за вашия клуб.
- Най-изгодна цена в специализираната преса.
- Високо качество на печата.
- Допълнителни отстъпки при дългосрочни договори.

За контакти: тел. 9262325, e-mail: darpatov@ pcclub-bg.com

COMMAND & CONQUER GENERALS ZERO HOUR

Сигурните факти за разширението на хитовата стратегия

■ EALA/Electronic Arts ■ generals.ea.com ■ RTS ■ TRD: Q3 2003

EA Los Angelis (EALA) е новата компания, която бе създадена от обединяването на остатъците от Westwood с EA Pacific (авторите на Generals) и екипа зад Medal of Honor. Тази есен EALA ще са готови с разширението на една от най-хитовите стратегии на годината.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Терористите от GLA са се докопали до ново, още по-смъртоносно оръжие и се готвят да го използват срещу цивилизования свят. Двете военни суперсили – Китай и Америка – започват съответни превантивни маневри. Това е базисната фабула около новите 15 мисии на Zero Hour, по пет за всяка от трите страни, в които ще трябва да се справяте със заплетени военни ситуации. Отново няма да има филмчета с известни актьори, а анимациите ще са с енджина на играта и ще целят единствено да ви въведат в обстановката на конкретната битка.

Това обаче не означава, че няма да са забавни. Наети са кинаджии от Холивуд, които са работили по екшъни като "Армагедон" и "Пърл Харбър", за да повишат качеството на анимациите.

Авторите обещават, че мисиите ще са максимално оригинални и достоверни. По-заплетените и интересни сценарии се пазят в тайна, но е известно, че ще трябва да потопите американската флота в Средиземно море, да прочистите стратегически проход от присъствието на терористи, да проникнете в щаба на ЦРУ, да спрете изстрелване на химически ракети и други такива милитаристични подвизи.

Стимул за минаване на соловата кампания ще бъде възможността да ръководите нови мощни единици, които няма да намерите в мрежовите режими. Такива например са колосален самолетоносач, превозващ около 20 активни изтребители, и кораб, с който ще обстрелвате крайбрежни цели.

Режимът Challenge

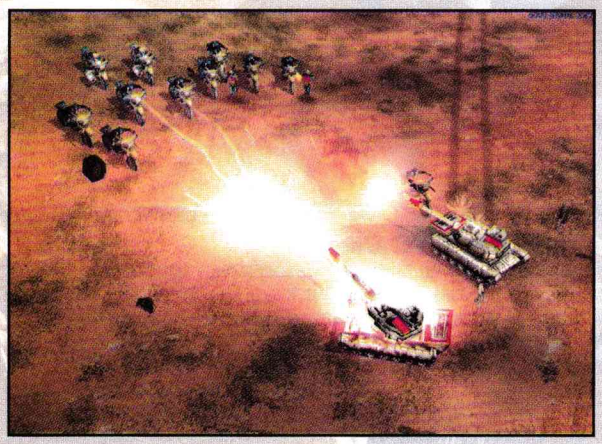
В този режим всяка от трите страни ще има по два генерала. Генералите ще са тясно специализирани в ръководенето на определен тип армия. Например китаецът Цинг Ши Тао залага на ядрените единици – танковете и пехотинците му ще стрелят с радиоактивни ядрени муниции, а и ще му струват евтино. За сметка на това отбранителните му установки ще са слаби, а някои технологии изобщо няма да ги има. Американският му колега Малкълм Грейнджър пък ще е властелинът на въздушното пространство. Ще може да ползва редица евтини летателни единици, но няма да има достъп до никакви сухопътни сили.

Опознаването на предимствата и недостатъците на всеки от шестимата генерали ще е предизвикателство (challenge), гарантират от EALA. Място за предварителна паника обаче няма, защото терените на картите ще са съобразени така, че да отговарят на специфичните нужди на уникалните армии. Освен това ще разберете, че новите единици могат бъдат изключително полезни, а те са както следва:

China

Китайците разчитат на големи, груби и мощни единици, а новите попълнения в редиците им не са изключение от правилото.

Helix-2 – гигантски хеликоптер, който може да се ъпгрейдва с бун-



кер за войници, с gatling cannon или пропаганден високоговорител. Освен че може да пренася пехотинци, Helix-2 е в състояние да транспортира цял танк Overlord, който ще запазва способността си да стреля и от въздуха. Прибавете към сметката и това, че хеликоптерът може да пуска напалмови бомби и ще получите една могъща и смислена единица.

Banshee – тази наземна машина не разполага с оръжия, но може да пуска лъч, който прекъсва енергията на вражеските танкове и така временно ги неутрализира, превръщайки ги в беззащитни мишени. Освен лъча Banshee-то излъчва променяща честотите аура, която обърква насочването и точността на чуждите ракети. Ракетите рядко ще попадат точно в целите си, а дори това да стане, пораженията върху единиците ви ще са незначителни.

Китайците ще се облагодетелстват от нова постройка. Тя ще бъде Интернет център, а в нея хакерите ще са защитени и по-ефективно ще могат да точат пари от мрежата. От тази сграда ще се правят два ъпгрейда – единият разкрива малка територия около командните центрове на враговете, а вторият, който ще е по-скъп, ще ви позволи да виждате всичко, което виждат опонентите ви.

В Zero Hour ще можете да пускате със самолет EMP-мини, които ще създават по-големи главоболия на врага.

GLA

Най-голямото нововъведение при GLA ще са обувките за вечно хленчещите работници. Шегувам се! Обувки наистина ще има, но те са най-малката промяна при тази фракция. Истината е, че вече всеки от танковете ще може да се ъпгрейдва от скрапа на бойното поле и така да става по-ефективен. Всяка сграда от базата ще може да бъде барикадирана, а отбранителните установки ще са камуфлажни и врагът ще ги вижда чак когато откриете стрелба по него. Новите единици за терористите са:

Motorcycle – мотоциклет, служи за бърз превоз на всякакви войници. На моторите ще можете да качвате снайперисти, камикадзета, даже обикновени работници. Лошата новина е, че ще са за еднократна употреба. Слезе ли водачът им, те ще експлодират. За разлика от останалите наземни мобилни единици, единствено мотоциклетите ще имат способността да прескачат вражеските ограждения и малките пропасти между възвишенията. Тяхната повишена проходимост дава възможности са редица нови тактики.

Battle Bus – автобус, превозващ ограничена група пехотинци, които могат да стрелят иззад стъклата. Когато автобусът бъде унищожен, той се превръща в бункер, а войниците в него оцеляват.

GLA ще може да създава и нови, по-широки тунели, които ще са идеални за внезапни атаки.

USA

Новите единици на американците са предимно в поддържаща роля.

Microwave Tank – наподобява китайското Banshee, но вместо танкове неутрализира вражеските отбранителни установки. Аурата е със сравнително малък радиус.

Avenger – джип, който насочва ракетите на съюзническите единици и може да унищожава вражеските преди да паднат върху целите си.

Отбраната на американците ще се обогати с постройката Firebase, която има вградена гаубица срещу наземните досадници, но може да настани и четирима базукари, които да пазят и въздушното пространство.

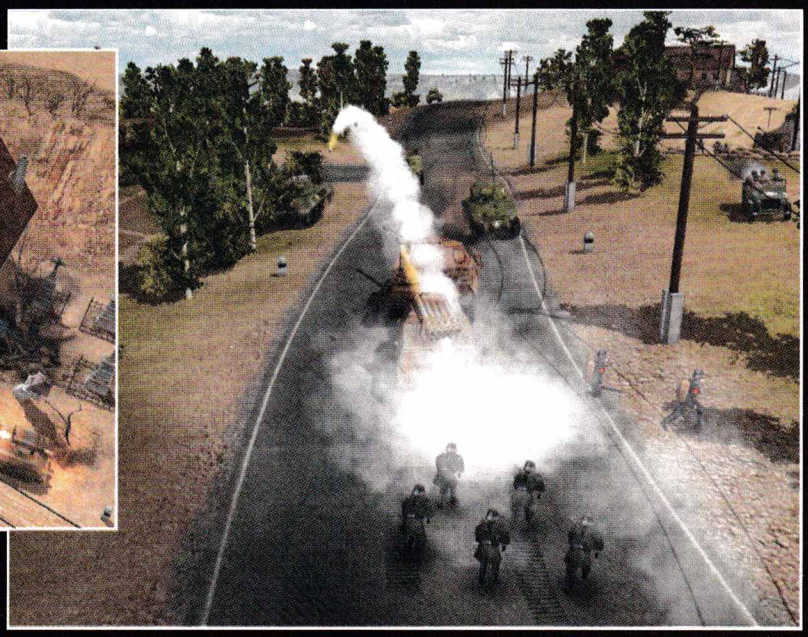
С ъпгрейди ще можете да екипирате войниците си със защитни костюми срещу химикали и радиация.

Това са само част от добавките към Generals. Zero Hour ще предлага повече неутрални сгради за завземане, нови карти, повече генералски повишения за всяка от страните, както и повече единици. Последните обаче все още се обмислят и са под въпрос, тъй като могат да нарушат баланса на фракциите. Имайте също на ум, че някои от названията могат да бъдат променени в последния момент, както и името на самия експанжън!

CODENAME PANZERS

След Sudden Strike и Blitzkrieg се приготвеме за Codename: Panzers

■ CDV/Stormregion ■ www.panzers.de ■ RTS ■ TRD: Q1 2004



Изглежда, че за германците от CDV стратегиите продължават да са нещо като любим жанр сред компютърните игри, особено когато те са посветени на Втората световна война. След големия успех на Sudden Strike (1 и 2) и Blitzkrieg, сега CDV кроят планове отново да атакуват геймърския пазар с нова стратегия, която отново ще се опита по максимално реалистичен начин да пресъздаде епичните събития. Името на тази предстояща игра е Codename: Panzers, а нейното разработване е поверено на унгарците от Stormregion.

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

За тези от вас, които са играли на Sudden Strike и Blitzkrieg, няма да представлява абсолютно никакъв проблем да разберат що за игра ще бъде Codename: Panzers. Когато се появи Blitzkrieg, много геймъри я определиха като продължение на Sudden Strike. Ако се има предвид предварителната информация, пусната за Codename: Panzers, на този етап определено може да се каже, че тази игра се явява нещо като неофициално продължение на Blitzkrieg. Тук искам да предупредя феновете на Sudden Strike и Blitzkrieg да не се изненадват, ако докато дочитат оставащите редове, у тях се прокрадне въпросът: "Абе не съм ли го чел това преди време в статиите за Sudden Strike и Blitzkrieg?!" Просто приликите между тези три игри определено са повече от разликите :-)

Подобно на Sudden Strike и Blitzkrieg, действието в Codename: Panzers ще се развива по време на Втората световна война, като играта ще обхваща по-важните събития от началото до самия край на войната в Европа (от 1939 г. до 1945 г.). Засега Stormregion са решили да не включват военните действия, разиграли се извън територията на Стария континент. Очакват ви около

30 мисии разделени в 3 кампании,

в които ще имате възможност да играете на страната на Германия, СССР и западните Съюзнически сили. Немската кампания започва с нахлуването на Хитлеровите войски в Полша, с което се дава началото и на цялата Втората световна война. Ще участвате в нападението и окупацията на Франция, в сражения из студените снежни поля на Русия и в още много битки, които армията на Третия райх е водила из Европа. Играейки на страната на СССР, ще имате възможност да поемете контрол над войските на Червената армия, като за момента авторите споменават възможността с тяхна помощ да участвате в защитата на Сталинград от германските атаки (от друга страна пък, когато играете на страната на немците, ще се налага да атакувате града). Както сигурно вече сте се досетили, кампанията на англо-американските Съюзнически сили пък започва с десанта в Нормандия. Финалът на Codename: Panzers ще ви отведе в Берлин, където в действителност се слага край и на Втората световна война в Европа.

Sudden Strike беше една от първите стратегии, в които играчът не трябваше да строи никакви сгради и

не трябваше да събира ресурси, за да купува с тях армията си. Вместо това преди началото на всяка мисия ви се даваха наготово определен брой единици, с които трябваше да надвиете врага и да доведете мисията до успешния й край. Същото ще бъде положението и в Codename: Panzers. По този начин ще имате възможност изцяло да средоточите вниманието си върху бойните действия на терена. Както в Sudden Strike и Blitzkrieg акцентът падаше предимно върху наистина голямото количество и видове бойни единици, които можехте да управлявате, така и в Codename: Panzers авторите са се постарали разнообразието от войници и превозни средства да бъде наистина ОГРОМНО! Ще имате на разположение всякакви отряди от войници с различна екипировка: пехотинци, снайперисти, отряди въоръжени с огнепръскачки, базуки, минохвърлачки, картечници, мини и т.н. и т.н. В областта на превозните средства пък ви очаква

истински парад на самолети, танкове, камиони

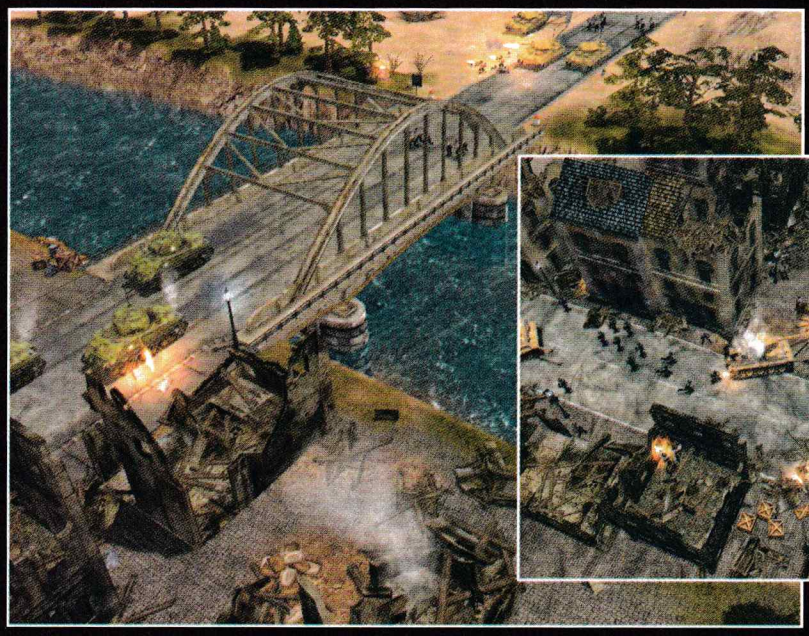
и още много други точни копия на МПС-та, взели участие във Втората световна война. В зависимост от това на чия страна играете ще имате възможност да управлявате различни танкове като Tiger, Panther, T-34/76, KVI-II, Sherman, Churchill и др. Очакват ви още джипове, камиони, бронирани коли, моторизирана антивъздушна артилерия, бомбардировачи, транспортни камиони, превозващи войници и боеприпаси, ремонтни камиони, грижещи се за доброто състояние на вашите МПС-та и още много др. Странно защо, но засега нищо не се споменава за водни бойни единици?! Освен всичко изброено дотук авторите обещават, че в зависимост от терена и обстановката, на фона на която ще се развива мисията (примерно град), ще имате възможност да се повозите и на влаковете и трамваите, които минават покрай вас. Използвайки всичко това, всеки един от вас ще трябва да изработи най-вярната тактика, чрез която да се добере до така желаната победа. Стратегическите елементи в играта ще бъдат преплетени с ролеви или казано по друг начин – по време на битките войниците ви ще трупат опит, с който ще можете да развивате и подобрявате бойните им умения. Едно от тях например ще бъде способността на вашите пехотинци да чуват врага (примерно шума от двигателя или изстрелите от оръдието на танка), макар и да не го виждат. По-опитните разузнавачи могат много лесно да отгатнат какво точно вражеско превозно средство се намира в близост до тях. Ще можете да превземате и използвате вражеските МПС-та (примерно играете на страната на СССР, но въпреки това успявате да си плените и подкарате един немски Tiger). Войниците ви ще могат да влизат и в сградите, като по този начин те ще получават едно много добро укритие, откъдето да продължат стрелбата си.

По отношение на графиката е достатъчно само да хвърлите един поглед на картинките от играта, за да разберете, че ви очаква нещо наистина страхотно! За разлика от изометричната 2D-графика в Sudden Strike и Blitzkrieg, сега в Codename: Panzers ви очаква

много красив и детайлен 3D-свят

Всички единици, сгради, всеки обект от заобикалящата околна среда ще бъде изцяло 3D. Графичният енджин се нарича Gepard и представлява силно модифицирана версия на енджина, използван преди при разработването на друга игра от Stormregion – стратегията S.W.I.N.E. Авторите ни обещават, че по време на играта ще имаме възможност да се насладим на много добри специални ефекти, като например: динамични сенки на обектите, редуване на ден и нощ, впечатляващи метереологични ефекти, като сняг, дъжд, гръмотевици и т.н. Терените в играта ще са доста разнообразни, в зависимост от това, в коя част на Европа ще се развива мисията: летни и зимни пространства, горски, скалисти и блатисти местности... Околната среда ще бъде разрушима, т.е. в следствие на изстрелите с оръдия сградите ще се рушат (като от тях ще започнат да излизат гъсти кълбета дим), танковете и камионите пък ще минават през обекти, през които наистина би могло да се премине с такъв тип транспорт. От Stormregion са на мнение, че опитът, който са придобили по време на работата им по S.W.I.N.E., сега се е оказал много полезен при разработването на Codename: Panzers. Така по отношение на камерата авторите твърдят, че са се постарали докато играете да нямате никакви проблеми. Ще можете да променяте гледната точка, така че да получите най-удобната за вас позиция, от която да контролирате събитията на бойното поле. Multiplayer, разбира се, ще има, като засега се споменават само вариантите "Deathmatch", "Kill the Leader" и "Hold the Line" (на този етап останалите варианти на мрежова игра се пазят в тайна).

Макар Codename: Panzers да не блести с особено оригинален сюжет (игри за Втората световна война в днешно време с лопата да ги ринеш), притежава всичко необходимо, за да се превърне в голям хит. Кога ще се появи ли? Според авторите, ако всичко върви добре, тази нова стратегия би трябвало да види бял свят в самото началото на следващата година.



Екшън, суперекшън,

STATE OF EMERGENCY

■ Rockstar Games ■ www.stateofemergency.com ■ action ■ P3 700 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ 1 CD

Един от конзолните мегахитове се появи напълно изненадващо и за PC. Преди повече от година бащите на Grand Theft Auto зарадваха собствениците на PlayStation 2 с една изключително брутална и невероятно забавна игра, която по-късно излезе и за Xbox. Версия за PC никога не бе обявявана, но ето че в края на юли невероятното стана факт и без никакво предупреждение "Извънредното положение" се настани и на твърдите дискове на собствениците на персонални компютри.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Графика
7
Звук
8
Геймплей
9
Общо
9

Самата игра е доста семпла и именно в това се крие и нейният невероятен чар. Историята не заслужава кой знае какво внимание. В недалечното бъдеще правителството на САЩ се е сринало и властта е поета от мегаконцерн с гръмкото име "Корпорацията", който въвежда отново ред и закон по улиците. Естествено това става с цената на икономическото заробване на хората и скоро се намират храбри младежи, които започват да водят партизанска война срещу могъщата фирма. За успешното провеждане на борбата срещу злодеите от Корпорацията можете да си изберете един от колоритните персонажи, които са създали дизайнерите на играта.

Те включват

Взривяването на коли носи особено големи бонуси!

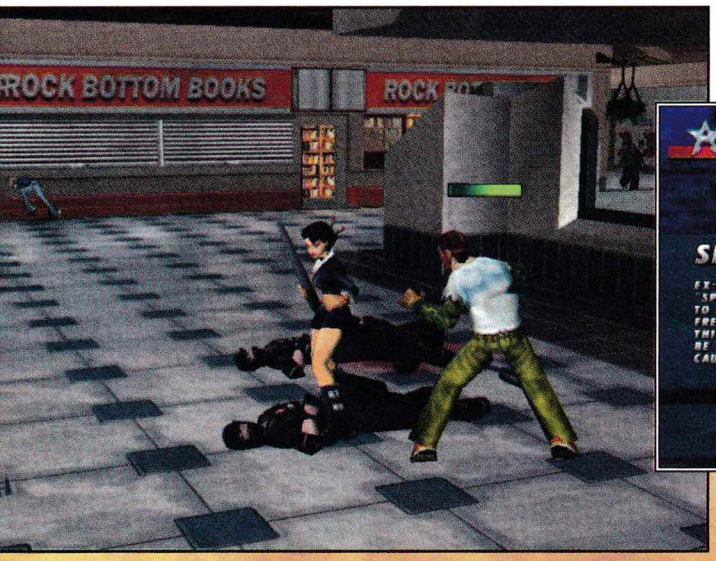
сексапилната бивша адвокатка Анна Прайс,

която е известна в средите на съпротивата като Libra, здравеняка Рой МакНийл, който е бивш полицейски офицер, бандита Spanky, известния хакер Freak и Едуард "The Bull" Реймънд, който е прекарал голяма част от живота си в най-различни затвори. След като си изберете вашия човек (трябва да имате предвид, че в началото на разположение имате само Libra и МакНийл, а останалите стават достъпни чак след като минете определени нива!) започва и големият екшън.

State of Emergency предлага три основни режима на игра. Revolution е нещо като солова кампания. При този вид игра вие трябва да изпълнявате определени мисии на всяко едно от нивата. Самите мисии са доста разнообразни и включват крадене на документи на Корпорацията, саботажни акции, терминиране на висши чиновници и още много други. Изключително добро хрумване на авторите на играта е идеята за стрелката, която във всеки момент ви показва пътя към човека, който може да ви даде следващата мисия, или съответно към обекта на самата мисия. Във всяко едно от нивата ви очакват по десетина такива мисии. Някои от тях са фасулски и се минават за 2 минути, но доста голяма част изискват прецизен тайминг и могат да ви доведат до нервна криза, ако не внимавате. След като минете всички мисии от дадено ниво, ви очаква кратко филмче и заветният надпис "Level Liberated". След това може вече спокойно да се отправите към следващата арена на разрушението. Самите нива са общо 4 на брой и според мен именно това е най-големият недостатък на играта. Реално разнообразието не е кой знае какво, въпреки огромното количество минизадачи, които трябва да изпълнявате. След като завършите "Революцията", иде ред и на следващия режим на игра.

Той се нарича Chaos и е невероятно забавен. Описанието му най-общо казано може да се сведе до

Libra и нейният съратник от съпротивата нямат проблем с тези две ченгета.

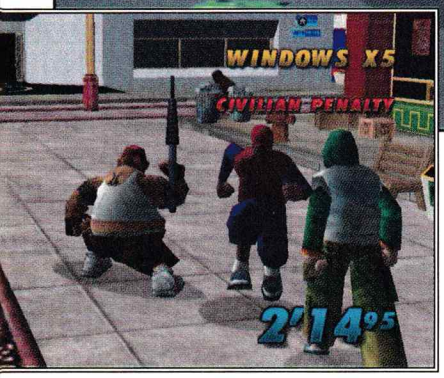


В менюто за избор ще намерите кратка информация за всеки от героите.

В режим Last Clone Standing трябва да очистите определено количество служители на Корпорацията за максимално кратко време.

SMASHTV

След пускането на State of Emergency се почувствах точно като в добрите стари времена, когато джитках до припадък аркадния хит на Midway SmashTV. Точно като с класиката от 90-те години на миналия век и в модерната версия на Rockstar ви очакват истински орди от неособено умни противници, като основният проблем често е да се измъкнете от мелето, което организират десетките врагове. Като геймплей State of Emergency поразително наподобява хита на Midway и единствено историята и 2D-графиката на по-старата игра са различни. Ако искате да опитате SmashTV, използвайте емулатора MAME, който може да се изтегли от www.arcadeathome.com, а самите ROMs можете да намерите на www.playagain.net.



Spanky е един от най-колоритните персонажи в играта.

невероятно насилие и поголовно клане

Във всичките подвидове на Chaos вашата задача е да трепете наред и да поставяте най-разнообразни кървави рекорди. Това включва избиването на определени количества полицаи за време, взривяване на коли и магазини за получаване на тлъсти бонуси и т.н. Въобще Chaos не е за хора, които изпитват отвращение от насилието. Последният вид игра, който ви очаква в State of Emergency, е мрежовата част. Можете да се пуснете в дуели срещу други хора в локална мрежа или през Интернет, като повечето режими са познати от други екшъни.

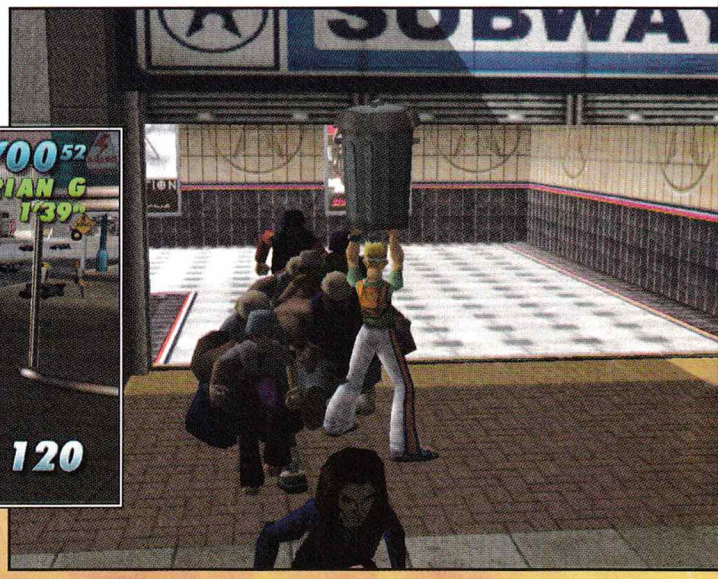
След казаното дотук искам да обърна малко внимание на геймплея. Цялото действие се развива в перспектива от трето лице, като програмистите от Rockstar са успели да осигурят почти перфектни контроли и движение на камерата. За разлика от доста други конзолни портове, тук няма опасност да получите преплитане на пръстите при опит да направите някое по-завързано движение или пък да загубите ориентация от хаотично движение на камерата. В графично отношение конзолният произход на State of Emergency също не си личи особено. Все пак за основа е използвана Xbox версията, която е значително преработена спрямо PS2 оригинала и използва възможностите на модерния хардуер. Играта предлага високи разделителни способности и съвсем прилични визуални ефекти, както и доста над средния звук.

За финал трябва да спомена и няколко думи за екстремното насилие, което предлага заглавието на Rockstar. На пръв поглед State of Emergency слага в малкия си джоб дори досегашния лидер Grand Theft Auto. Във всеки един момент от играта имате възможност да се вихрите на воля и в най-буквалния смисъл на думата да терминирате по десетки хора в секунда. За част от видовете игра това е и крещящо наложително, защото от вас се иска да извършвате

максимален брой убийства за максимално кратко време!

В същото време самата атмосфера на играта в нито един момент няма да ви накара да се почувствате като че ли организирате кървава баня. Графиката е издържана в анимационен стил и усещането е поскоро за интерактивно участие в епизод от "Том и Джери", а не като във филм на ужасите. Самият екшън също е супербърз и далеч от всякакъв реализъм. В същото време State of Emergency доставя действително невероятно удоволствие и със 100% сигурност ще ви плени поне за няколко дни. Всичко се развива със свръхсветлинна скорост в духа на най-добрите традиции на аркадните автомати, а интерактивността е на изключително високо равнище. В този план искам само да отбележа, че освен със стандартни оръжия като брадви, пистолети, автомати, коктейли "Мототов" и т.н., можете да изпълнявате кървавите си задачи и с почти всички елементи от околната среда като кошчета за боклук, столове, маси, чадъри и др. Въобще границите за вашата свобода на действие почти няма. Единственият по-сериозен недостатък на тази иначе великолепна игра е относително малкият брой на нивата и свързаният с него кратък геймплей. Но това се преживява лесно като имате предвид, че това, което получавате от Rockstar, макар и малко, е от най-високо качество и си заслужава да бъде видяно и изиграно.

Едуард Реймънд в героична поза след като е разгромил цял отряд от лошите.



STAR WARS® JEDI KNIGHT® JEDI ACADEMY™

Трима stormtrooper-и стояха пред вратата. Броени секунди преди това иззад нея се разнасяха викове и изстрели, а сега беше настъпила тишина. Един от тях, явно най-смелият, се приближи колебливо и отвори вратата. Блесна ярка светлина и се чу жужене. Синьо острие описа сложна фигура във въздуха и stormtrooper-ът падна. Последва раздвижване във въздуха и вторият също се търкулна на земята. Третият започна да стреля по фигурата, появила се в очертанията на вратата, но всичките му изстрели бяха посрещнати от синьото острие и отразени обратно. Един от тях го улучи... Джейдън влезе в стаята и се огледа наоколо. Stormtrooper-ите дори не бяха успели да го изненадат. Прогресът му дотук беше лесен и той вече разбираше какво значи да владееш Силата. Но внезапно сенките се раздвижиха и двама тъмни джедаи излязоха от тях, въоръжени с червени лайтсейбъри, единият от които – двоен. Джейдън стисна по-здраво меча си и пристъпи напред. Битката щеше да е тежка...

КАКВО ТЕСТВАХМЕ

■ Статията е писана по бета версия на играта, предназначена за медиите. В нея присъства практически всичко, което ще бъде и във финалната версия.

В големия въргал.

Екшън с конвенционални оръжия.

Новото завръщане на джедаите

■ Raven Software/Lucas Arts ■ www.lucasarts.com ■ PIII 850 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ FPS/3rd Person Shooter ■ 2 CDs

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Напълно излишно е да обяснявам какъв култ се крие зад вълшебните думички "Star Wars". Всичко това започна преди около 25 години, с излизането на първия филм от поредицата. Дори и досега еуфорията по никакъв начин не е затихнала, още повече след излизането на първите два епизода от новата трилогия. Съвсем естествено е освен на големия екран светът на Star Wars да се пренесе и при игрите. Всъщност заглавията, свързани с него, са безброй, но основно се открояват две големи поредици. Първата е тази на космическите симулатори – X-Wing, TIE Fighter, и в по-малка степен – Rogue Squadron и т.н. Другата поредица като че ли стана по-популярна – Dark Forces, Jedi Knight, Jedi Outcast, и представяше приключенията на наемника Kyle Katarn и постепенното му превръщане в джедай. След грандиозния успех на Jedi Outcast, съвсем естествено беше да се появи продължение. То вече е готово, и носи гордото заглавие Jedi Knight: Jedi Academy.

Играта е директен наследник на предишната. Отново се разработва от Raven Software и се базира почти изцяло на вече изпитаните идеи. В нея за първи път обаче няма да влезем в кожата на Кайл Катарн, а вместо това ще видим света през очите на начинаещ джедай – Jaden Korr. Тук ще трябва веднага да уточня нещо – Jaden не е мъж. Или поне не задължително. Напълно е възможно дори да не е и човек. Точно така – първата голяма новост в Jedi Academy е, че ще можете сами да изберете облик на героя си. Налице са общо шест вида – Human (male и female), Kel Dor (male), Rodian (male), Twi'lek (female) и Zabrak (female). С други думи – имаме три женски и три мъжки персонажа. Като следваща стъпка можете да промените и лицето на персонажа – има най-различни възможности, по 3-4 за всеки вид. Можете да смените и дрехите си и дори цветът им. Е, в интерес на истината от този елемент можеше да се иска и повече, но дори самият факт, че го има, е напълно достатъчен.

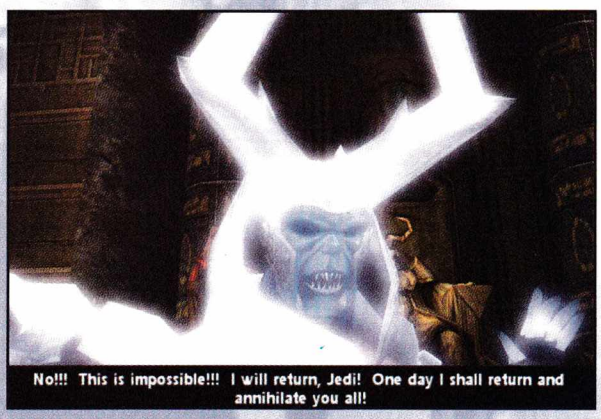
Както може да се предположи, има и различно озвучаване в зависимост от това дали създавате мъжки или женски герой.

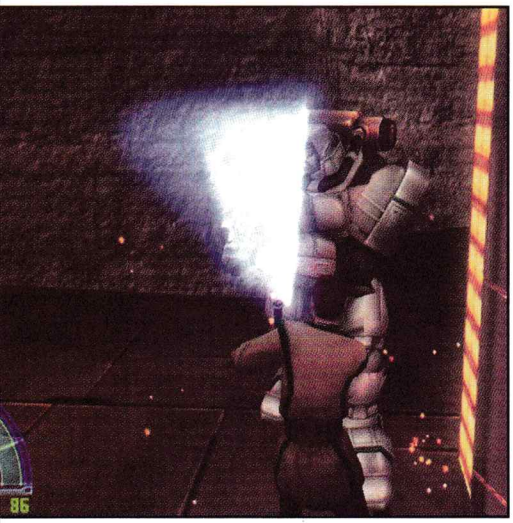
Следващата, още по-интересна стъпка, е свързана с лайтсейбъра (светлинен меч). Можете да изберете няколко различни hilt-а (ръкохватки), както и цвят на острието. Т.е. това, което в Jedi Outcast се постигаше само с помощта на модове, тук вече е въведено в играта, и то по наистина удобен начин.

Самата история е следната: минава време след приключенията на Кайл Катарн в Valley Of The Jedi, и той вече е пълноправен преподавател в джедайската академия на Явин 4, ръководена от Люк Скайуокър. Основната им дейност е да търсят обещаващи таланти, предразположени към усвояване на Силата и да ги вземат на обучение при себе си. Един такъв ученик сте вие. Това, което ви отличава от всички останали, е, че сте успели съвсем сам да създадете свой собствен лайтсейбър. Без никакво обучение или напътствия. Това се смята за изключително постижение и вниманието на Люк и Кайл към вас

Пред гробницата на Marca Ragnos.

Ето го и самият Marca Ragnos.





Тези гадове са от по-трудните.

е напълно обяснимо.

Още в кораба си се запознавате с един свой съученик – Rosh Penin. Докато си приказвате сладки приказки обаче совалката ви се разбива и трябва да се доберете до академията пеша. След като го направите, започват основните обучаващи мисии. За ваш ментор е определен не кой да е, а самото "лошо момче" сред джедаите – Кайл. Контрастът между него и Люк е наистина добър. Люк е тих, спокоен, уравновесен и склонен да размишлява. Кайл е циничен, не приема нещата насериозно и не търпи формалностите. Но и двамата са велики джедаи и ще трябва да взимате пример от тях.

След тренировъчната част, която много напомня тази от предишната игра, започвате да изпълнявате мисии. Не следвате някакъв конкретен ред, а вместо това можете да избирате коя мисия да изиграете. Те са групирани по пет, като обикновено след всяка "петица" следва някакъв важен за сюжета момент или се завръщате обратно в академията, за да получите наставления от Люк и Кайл.

Историята е следната: докато наставниците ви са извън академията за да ви спасяват, някой се вмъква там и получава достъп до личните записки на Люк. След това самият вие ставате свидетел на странна случка – една жена от расата Twi'lek използва скиптър, за да направи нещо с храмът на Massassi, в който се помещава академията. По-късно разбирате, че явно тя е намерила начин да "източва" Силата от дадено място и да го съхранява в жезъла. Люк стига до извода, че този жезъл е принадлежал на

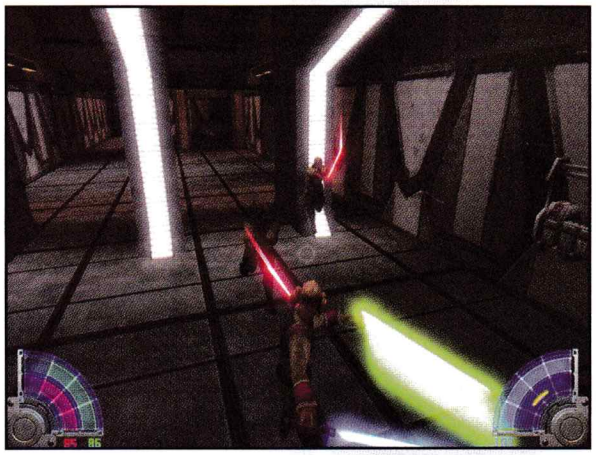
Marca Ragnos, древен лорд на Сит

и цялата акумулирана Сила вероятно ще бъде използвана за някаква тъмна цел, вероятно дори за съживяването на Ragnos. От този момент нататък историята се заплита. Вашият другар Rosh изчезва, като дори се оказва, че доброволно е преминал към тъмната страна на Силата. Из галактиката се появяват остатъци от старата имперска армия, т.нар. Remnants. Всички планети с висока концентрация на Сила са посетени от тъмните джедаи и енергията е източена от тях. Вие имате за цел да предотвратите това. В края на краищата ще разгадаете кой стои зад пъкления план, и ще трябва да спасите Rosh (или да го убиете – изборът е ваш), да кръстосате мечове с ваша стара познайница (т.е. Джейдън не я познава, но затова пък на Кайл вероятно вече му е писнало от нея), и да победите духа на древния лорд на Сит.

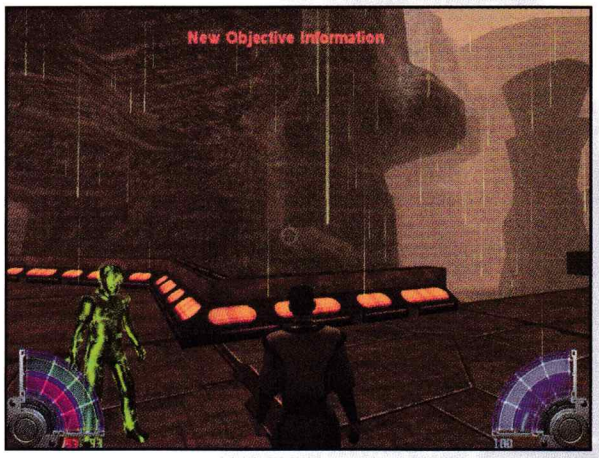
Интересно е, че за разлика от преди, тук започвате като джедай, т.е. от самото началото разполагате с лайтсейбър и базовите си умения. Поради тази причина в играта като цяло почти не се използват останалите оръжия с изключение на снайперската пушка. Вероятно поради това промени в тази част практически няма – всички оръжия са си както преди. Променен е пистолетът, но само на външен вид. Е, има добавено и едно ново пушкало – Stouker Concussion Rifle. Аналогично оръжие присъстваше в първия Jedi Knight, но го нямаше в предишната игра. В него няма нищо забележително, макар че е доста мощно.

Също така няма новости и при уменията на Силата. Въпреки надеждите, че ще има поне 1-2 нови, нещата не стоят така. Е, има добавени нови визуални ефекти при някои от тях. Като цяло изборът е богат – общата бройка е тринайсет. Пет от тях са "базови" умения и се вдигат автоматично в процеса на игра – Push, Pull, Sense, Speed, и Jump. Едва ли има реална нужда да ги обяснявам, имената им говорят сами за себе си. Благодарение на тях се разрешават повечето от загадките в играта. Останалите осем умения са специализирани – по четири за светлата и тъмната страна на Силата. Absorb, Protection, Heal, и Mind Trick ще са основните козове на светлите джедаи, а Lightning, Grip, Drain, и Dark Rage – на тъмните. Всяко едно от тези умения се развива на три степени, като след по-голямата част от избираемите мисии ще имате възможност да повишавате по едно от тези умения с едно ниво.

Присъстват и още три умения, които нямат ясна класификация. Те се отнасят за уменията ви с лайтсейбъра и са съответно Offense, Defense, и Throw. Ползата от Defense и Throw се подразбира, но положението с Offense е малко по-различно. Когато то е на първо ниво, ще разполагате само с един боен стил – "medium", обозначен още като "жълт". Когато го качите на още едно ниво, ще можете да изберете между "strong" (червен) и "fast" (син). По-нататък ще бъдете изправени преди още по-сериозен избор, който е и най-голямата новост в Jedi Academy – ще можете да се специализирате в бой с два лайтсейбъра или с един двоен (като Дарт Мол в "Епизод 1"). Това коренно променя играта. Макар че губите възможността да превключвате между различните си стилове,



Неравностойна битка



Киселинен дъжд. Кайл си е добре...

Битка на спидери.

и в двата случая ще можете да се биете и само с един меч (или едно острие) в "medium" стил, което е напълно достатъчно. При двойния меч има и друга особеност – не можете да го хвърляте. За сметка на това ваша алтернативна атака стават ритниците. А те са доста мощно оръжие сами по себе си. Няма да говоря за случаите, когато поваляте противника си на земята и забивате меч в него. Много по-ефективно е да го изхвърлите от ръба на някоя скала или мост, което е доста лесно с ритник.

Геймплеят е абсолютно същият като преди, с изключение на изброените по-горе елементи. Който е играл на Jedi Outcast, няма да срещне никакви трудности. Даже препоръчвам въобще да заобикаляте първата степен на трудност, защото е прекалено елементарно. Добавени са и много нови движения – например отскачане от стени, различни премятания из въздуха, няколко нови удара с лайтсейбър (особени красиви са тези с два меча или двоен меч). Ще усещате какво е да си истински джедай, когато към края на играта нахлувате в стая пълна със stormtrooper-и, и за броени секунди ги разхвърляте по земята, без дори да успеят да ви одраскат. Истинско предизвикателство са reborn-ите, които, както и в Jedi Outcast, владеят Силата и са ви достойни противници. Забравете за всякакви оръжия и други такива, единствено в истински джедайски дуел ще можете да ги победите.

Мултиплейър режимът е доста променен

Премахнати са Jedi Master, Capture the Ysalamiri и Holocron режимите, но са добавени Power Duel и Siege. Първият е като класическия Duel, но се сражават трима играчи, на принципа "двама срещу един". Това позволява да пресъздаде епични битки като например тази между Оби-Уан Кеноби, Куай-Гон Джин и Дарт Мол. Другият режим пък явно е вдъхновен от Team Fortress и отборната игра като цяло, и е най-интригуващ. Играе се на два отбора, които имат да изпълняват различни задачи. Можете да изберете един от няколкото възможни класа, което ще ви даде различни специални умения, оръжия, и предмети. За съжаление, в него не можете да използвате ботове, които иначе са достъпни във всички други варианти на игра.

Значително е разширен наборът от модели на играчи в мултиплейър, а както и в сингъл-а можете да си създадете свой собствен облик. Както и преди, няма нито Вейдър, нито Йода, нито Дарт Мол, така че има какво още да се желае. Добавени са и emoticon-и, като поклони, taunt-ове и сядане на земята – все неща, които преди бяха достъпни само като фенски модове.

Да кажем няколко думи и за изпълнението. Отново е използван Quake III графичен енджин. За съжаление, на него съвсем определено си му личат годинките и да се прави съвременна игра на негова база не е съвсем оправдано. Дори системните изисквания не са достатъчно ниски. От друга гледна точка, като изключим осветлението и сенките, всичко останало си е на ниво. И дума не може да става за сравнение със заглавия, използващи Unreal Warfare енджин, но като цяло нещата се компенсират от явно големия труд, вложен от авторите. Един от големите упреци към Jedi Outcast беше, че всички междинни анимации бяха изпълнени с енджина на играта. В това заглавие обаче има и много красиви пре-рендирани филмчета, които по нищо не отстъпват на останалите заглавия в жанра.

Атмосферата, както и в предишните игри, е размазваща. Ще преминете през добре познати местности като Татуин или Хот. Ще можете да пояздите тонтони (спомнете си "Империята отвръща на удара") или да покарате спидери. Ще посетите секретна крепост на лорд Вейдър (лека му пръст) или пък Корусант. На два пъти ще се срещнете с чудовището Ранкор, като втория път то дори е мутирало. Пътя ви ще пресече дори самия Боба Фет (аз съм озадачен, той не умря ли в "Завръщането на джедаите", в края на краищата?), но няма да можете да го убиете. Дори и Чубака се мярка в играта, но за съжаление без Хан Соло. Въобще всеки дребен детайл ще зарадва die-hard феновете на Star Wars. Левъл дизайнът само помага за това. Нивата са наистина големи, някои от тях са открити местности, а други – тесни коридорчета. Ще се мотаете предимно из затворени помещения, но освен това ще се насладите на пустини, снежни бури, или дори киселинен дъжд.

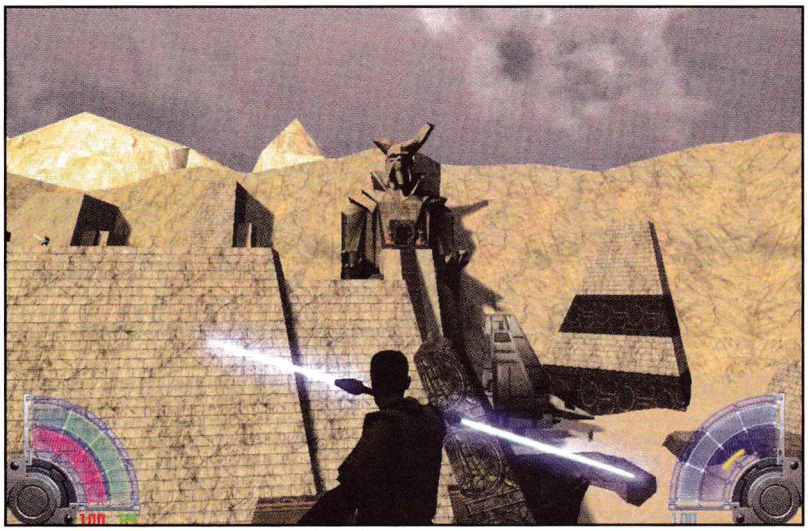
Музиката е директно взета от филма. Ще чуете дори класическия "Imperial March", който във филма съпътстваше екранното появяване на култовия Дарт Вейдър. Звуковите ефекти също са доста характерни, като изстрелите на лазерните оръжия или пък брънчането на лайтсейбърите.

Единствената ми критика към играта е лошият изкуствен интелект, особено на ботовете в мултиплейър. Няма дразнещи неща, а и пък и няма случаи, в които това да ви попречи да продължите напред, но все пак в този аспект ще трябва да бъде поработено. Е, има време, пачове вероятно ще излязат доста скоро.

Казано с две думи – Jedi Academy е перфектното продължение на перфектната игра Jedi Outcast. Какво повече може да иска човек, пък дори и не бил той фен на Star Wars. В никакъв случай не бива да изпускате това заглавие, още повече ако имате къде да го разцъквате в мултиплейър режим, където трупката наистина е уникална.

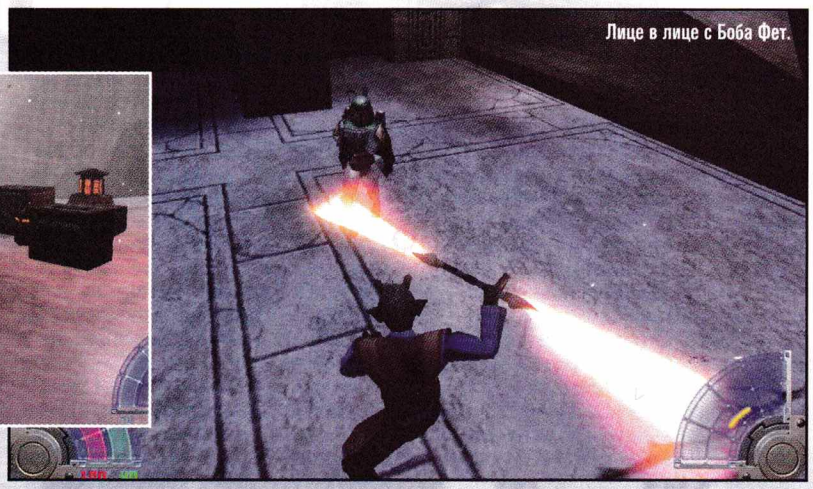
И... нека Силата бъде с вас.

Графика	8
Звук	9
Геймплей	10
Общо	9



Акцентът сред оръжията е поставен върху светлинните мечове.

Force Grip е само едно от многото умения на джедаите.



Лице в лице с Боба Фет.

THE GREAT ESCAPE™

Посредствена игра по класически военен филм

■ Gotham Games/SCi/Pivotal Games ■ www.pivotalgames.com
■ P2 450, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ Action-Adventure ■ 2 CD

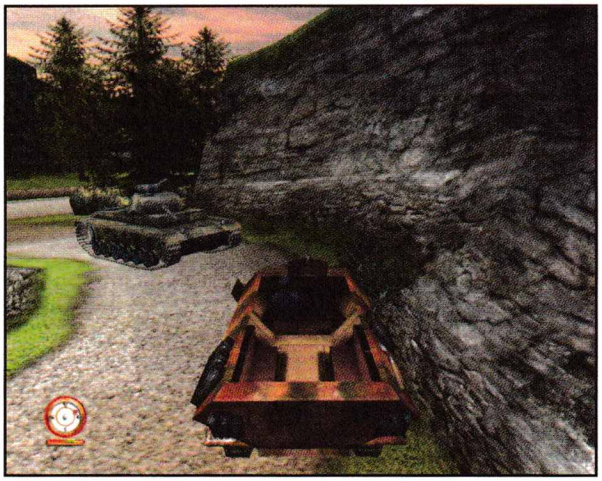
The Great Escape преди излизането си звучеше толкова добре – подозрително добре даже: сюжет, базиращ се на култовия филм "Великото бягство", напрегнати мисии в стил Commandos с перспектива от трето лице, спасение от нацистки лагери в най-добрите традиции на stealth-жанра, логото на Metro Goldwyn Mayer с ревящия лъв в началото на играта и дигитализирания Стийв Макуин, който е един от любимите ми актьори. Трябваше да се досетя, че всичко изглеждаше твърде хубаво, за да е истина.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

В статията си за Star Wars-игрите този брой споменах, че виртуалните адаптации по известни филми рядко успяват да ни изненадат в положителна насока. При The Great Escape обаче не става въпрос за някой актуален блокбъстър, към който се появява игра с рекламни цели, а за номинирана за Оскар кино-класика отпреди цели 40 години. Създателите нямат никакво оправдание с прибързан пусков срок или с конкретни очаквания от феновете на филма (които в България положително се броят на пръсти). Точно затова е толкова странно, че вълнуващата идея за пресъздаването на един от най-великите филми, в който пасмина от изпечени военопленници побъркват нацистите с непрекъснатите си опити за бягство, не е реализирана пълноценно.

Великото бягство

За разлика от целулоидния оригинал, играта не започва веднага в най-строго охранявания немски лагер по време на Втората световна война – Щалаг Луфт III. Първоначално ще се запознаете поотделно с всеки един от персонажите – непоправимите бегълци познати от филма: капитан Върджил "Cooler King" Хилтс (Стийв Макуин), Анди МакДоналд (Гордън Джаксън), Боб Антъни "Scrounger" Хендли и Луис "The Manufacturer" Седжуик (Джеймс Кобърн). Започвате с МакДоналд, а след това ще поиграете и с останалите, като тези ранни мисии дават обяснението как героите след множество залавяния се озовават затворени заедно в Щалаг Луфт. След като всички се събират там, започва планирането на голямото масово бягство. Играта обаче продължава и след това, проследявайки индивидуалния опит за спасение извън пределите на нацистка Германия на всеки един от дружината. За съжаление авторите на TGE са пренебрегнали идеята да контролирате всички персонажи едновременно, които подобно на Commandos можеха да се допълват с уникалните си умения. Така сте принудени да проследявате приключенията им поединично, което не е чак толкова вълнуващо.



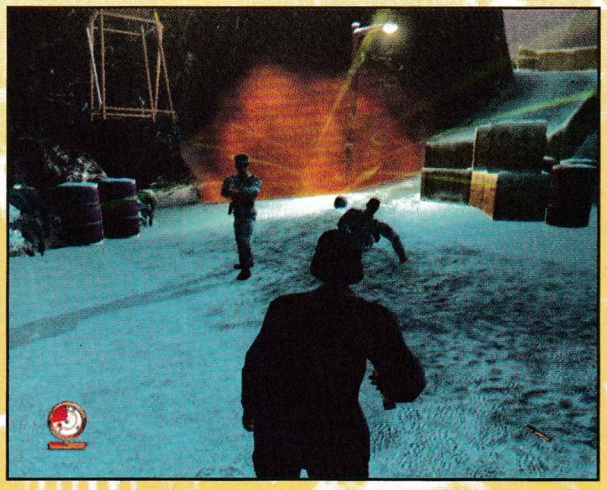
▲ Grand Theft Panzer.

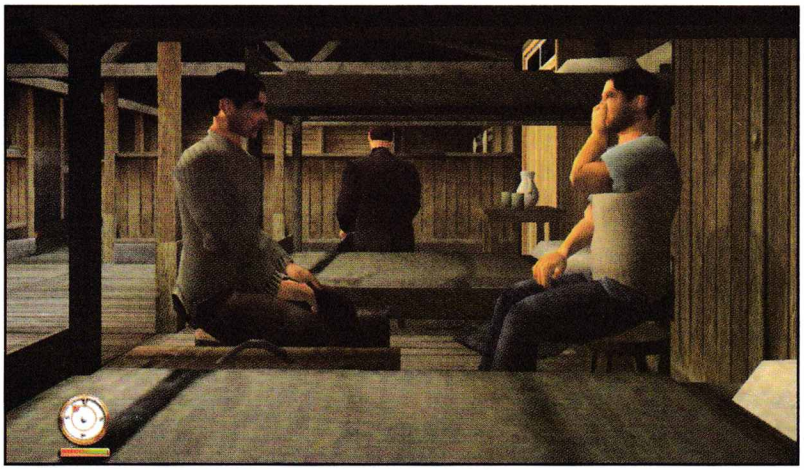
Играта започва ефектно с встъпителна мисия, в която ескадрила от съюзнически бомбардировачи е нападната от немски изтребители Месершмит. Идеята е да ви се внуши колко разнообразен като стил е геймплеят. Скоро след това обаче се озовавате в един от многото военопленнически лагери и трябва да организирате първото си бягство. Тук играта започва да напомня много на миналогодишната Prisoner of War на Codemasters (тематиката с бягство от нацистки лагери е същата), но за съжаление не успява да се издигне много над нейната класа. Мисиите са конструирани така, че почти винаги протичат по една и съща схема: от колиба А се промъкни до колиба С, за да доставиш произволен предмет в колиба В. Оттук отиваш в къщата на пазачите D и отново в колиба А, за да отскочиш за последно до барака Е, измъквайки се най-накрая през колиба С. Макар че The Great Escape е направена в традициите на stealth-жанра, скоро осъзнавате, че безшумната игра на крие́ница с пазачите е от второстепенно значение и всичко се свежда до това да играете ролята на момче за доставки, набавяйки определени предмети. Проблемът е, че въпреки разчупените нива и разнообразието, вече сме "гледали този филм" (при това многократно и на места перфектно изпълнено): промъкване край копои, надничане зад ъгли и през ключалки, използване на чужди униформи, отваряне на ключалки, набавяне и фалшифициране на паспорти.

Защо нацистите винаги са безмозъчни?

Управлението посредством мишка и клавиатура е изключително удобно и интуитивно, което улеснява бързото навлизане в играта. Тъй като всяка мисия изисква последователното изпълнение на редица мини-задачки, в долната част на екрана има компас, който указва посоката на целта ви. Той обаче не е особено практичен, така че ще трябва да се уповавате на картата, която се появява, ако проверите бележника си за актуалната мисия. Характерно за sneaker-игрите, наблюдавате героя си от трето лице, като можете да тичате, ходите и да се промъквате безшумно покрай клетите безмозъчни "дойче золдатен". Възможно е да издебнете пазачите изотзад и да се опитате да ги удушите или пък да използвате юмруците си, но тези действия обикновено водят единствено до вдигането на аларма, вашето залавяне и съответно края на мисията. Тук е мястото да спомена, че тази игра хвърля кардинална обида върху интелекта на немския народ: по-глупави нацисти не се бяха появявали от години на екраните ни. За техните ограничени умствени възможности не са виновни тевтонските богове, а група бездарни програмисти. AI-то е толкова уникално семпло, че понякога можете да притичате точно пред очите на някой постови и да останете "незабелязани", а друг

▼ Съжалявам, но ни свършиха парите за спец-ефекти.





Ууф, не можа ли да си измиеш краката...

Хер Контрольор, този тип с шапката и шлифера ми прилича на ексхибиционист.

Да имате цигарка, хер Швайн?

път цялата стража е толкова фиксирана върху вашата скромна персона, че ви залавя, дори да не сте направили нищо (вероятно по американската система за "превантивния удар": всеки крои нещо лошо и затова е по-добре да го гътнеш предварително).

Вместо да направят изпипана stealth-игра, създателите на The Great Escape са се опитали да забъркат пъстър гювеч с всички възможни съставки, в резултат на което се е получила напълно тривиална "манджа с грозде". Наистина е похвално, че покрай еднотипните мисии в лагерите, са вкарани напрегнати екшън-пасажи (напр. управление на бронирани коли и мотоциклети, стрелба със стационарни картечници и пр.), но тяхната реализация за съжаление е най-плачевна.

Стрелкови неволи

За разнообразие от монотонното промъкване от време на време ще ви се налага да използвате оръжия срещу швабската паплач и тук създателите на играта са допуснали най-грубия гаф. Точно в сюблимни моменти, когато е необходимо да прибягвате до насилие, се оказва, че пушкалата са почти напълно неизползваеми. С ужас ще установите, че човечето ви препречва мерника в стандартната перспектива от трето лице (превключването във 1st person не помага особено) и не можете да видите къде стреляте. Иде ви да изкрещите в безпомощното си отчаяние: "Махни се от мерника ми, гадино! Къш!", когато сте принудени да наблюдавате как срещу ви се изсипва половината Райх, а вие стреляте панически в неизвестна посока. В пристъп на безумие, се хвърлих да "прегърна" най-близкия войник с надеждата, че тази моментна интимна близост ще ми позволи най-сетне да улуча. Миг по-късно, човечето ми се озова разкрачено в гротескна поза на земята. Пълна пародия! Единствено снайперистката карабина е полезно оръжие, защото при zoom нищо не закрива полезрението ви.

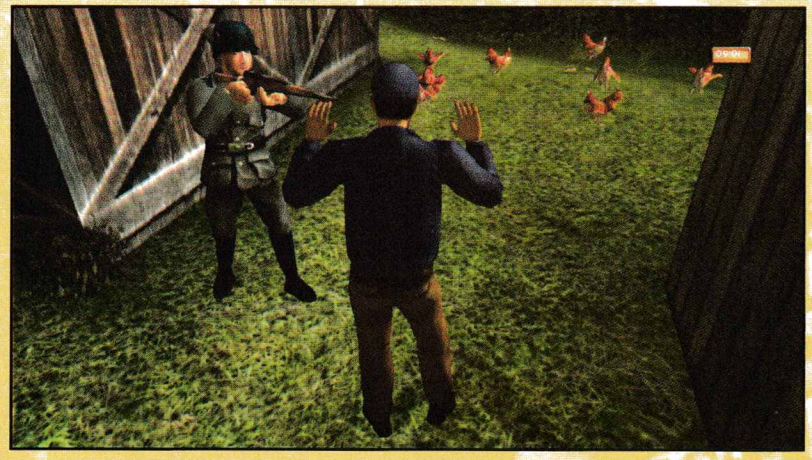
Ако текстурите можеха да крещят...

Макар че може би трябваше да започна тази статия с графиката, реших да оставя "пикантериите" за финал. Откровено казано, рядко ми се случва да бъда шокиран позитивно или негативно, но The Great Escape просто ме хвана неподготвен. След една нелоша интродукция с енджина на играта, за първи път се конфронтирах отблизо с едно от многото "човешки" (въпрос на интерпретация) лица. Думите са бедни, твърде бедни, за да се предаде достоверно ефектът от видяното: само мога да кажа, че подобни грозни "мутри" с толкова елементарни скинове можеха да се видят в ранните екшъни отпреди пет и повече години. Добре е поне, че покойният Стийв Макуин не може да види виртуалното си алтер его – щеше да получи гърчове. Самите нива и обектите в тях са бедни на текстури и най-доброто, което мога да кажа за тях, е, че са постни, пестеливи и спаратански откъм "обзавеждане" и детайли. Виртуалните персонажи, макар че имат прилични анимации, са изградени от твърде малко полигони и понякога идентификацията им като човешки създания е крайно проблематична.

Въпреки че на определени места ще чувате мелодийката от филма, в The Great Escape изключително рядко се появява музикален фон по време на мисия, което поне за мен е пълна мистерия. Звуковите ефекти са добри, като същото може да се каже и за професионалното озвучаване. Все пак ми стана малко смешно, че немците говорят като в американски филми, което по нашенски би звучало малко като: "ди швабишен говоришен айн-цу-цвайн-цудрайн дрънкишен".

Реално погледнато – The Great Escape в никакъв случай не е лоша игра. Проблемът обаче е, че не е и добра. Нейната посредственост става още по-дразнеща, когато се замисля за целият пропилян потенциал и за великолепния филм, по който е направена. Все пак поносимите системни изисквания и сушавите летни месеци са в нейна полза, така че ако си падате по "sneaker"-жанра или WWII-тематиката, може да й хвърлите едно око. Само не подхождайте като мен с еуфория и високи предварителни очаквания.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	7	6	6



Долу ръцете от кокошките, крадлива гадино!

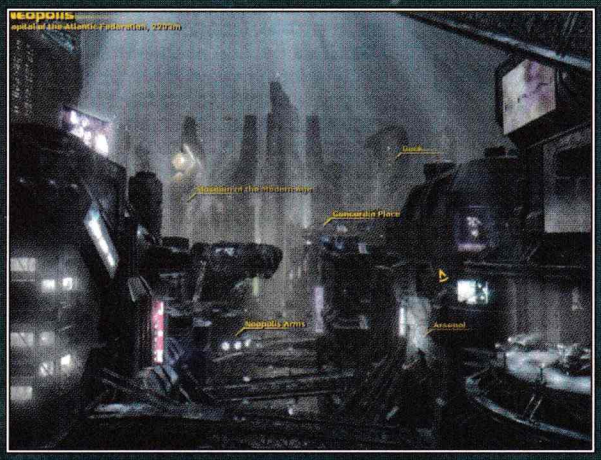
Плюсове:	Минуси:
■ Различни герои от филма	■ Може да се записвате само 3 пъти на мисия
■ Някои мисии са забавни	■ Нескопосана графика
■ Разнообразен геймплей	■ Дебилно AI
	■ Стрелбата е малка катастрофа

Завръщане във
вечната нощ на Аква

AquaNOX 2 REVELATION

■ Massive Development/JoWood ■ www.aquanox2-revelation.de
■ P3 750, 128 MB RAM, 32 Mb 3D Video, 2 GB HDD ■ симулатор ■ 2 CDs

"Пощенска картичка" от столицата на Атлантическата Федерация – Неополис.



Графиката на AquaNox все още изглежда красиво, макар и да отстъпва на заглавия като Freelancer.

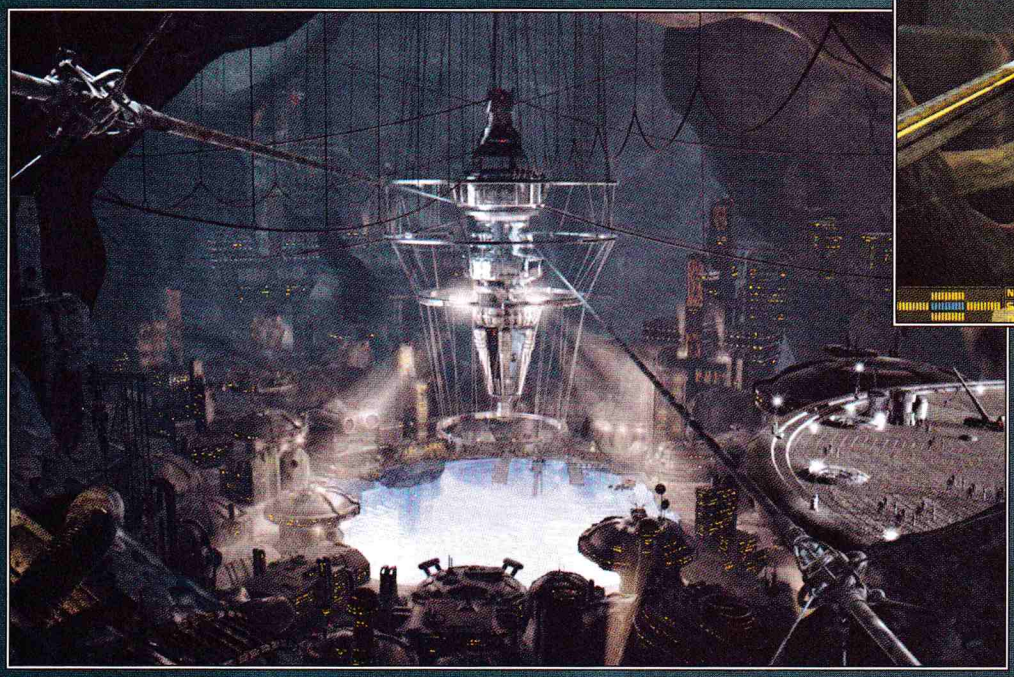
В дълбините на Аква хората са с една идея по-близо до ада, отколкото им е комфортно.

AquaNox 2: Revelation излиза на пазара година и половина след предшественика си, но не предлага никакви забележими технически новости. Графиката изглежда по същия начин, геймплеят също остава познатият, леко аркаден, леко симулативен, подводен вариант на Wing Commander. Дори повечето от оръжията и корабите в играта със сигурност ще се сторят познати на всички ветерани. Въпреки тази липса на значими новости, AquaNox 2 е едно чудесно заглавие, което си струва да изиграете. Защо ли? Надявам се тази статия да ви даде отговор на този въпрос...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

На първо място, защото AquaNox 2 отново ще ви потопи в черната прегръдка на Аква – постядреното подводно убежище на човечеството в дълбините на земните океани. Играл съм много компютърни игри през живота си и мога отговорно да заявя, че този свят е един от най-впечатляващите, които съм срещал. Въпреки жанровата несъвместимост, може да бъде направен някакъв паралел със света на Fallout или някои определени фантастични романи. Но макар и да прилича на тях, Аква в същото време е уникален – едновременно апокалиптичен и романтичен, мрачен и в същото време винаги с лъч надежда, блещукащ някъде там, в тъмнината... Защото, както се казва в интрото на играта, "единствената светлинка в тази бездна са самите хора и това, което те носят в душите си..."

Сюжетът на Revelation не продължава историята на първия AquaNox, а вместо това ни предлага съвсем ново приключение. Главният герой също е нов – наивният младок Уилям Дрейк, последна издънка на някога влиятелна търговска фамилия. В началото на играта го заварваме да кръстосва океаните с единственото си останало имущество – масивния търговски фрейтер "Харвестър". Подмамен от фалшив SOS сигнал той напуска кораба си, само за да го завари малко по-късно окупиран от група непознати авантюристи. Добрата новина е, че те не възнамеряват да го убиват... засега. Лошата е, че нямат никакво намерение да му върнат кораба. Така, по стечение на обстоятелствата Дрейк се превръща в част от странния екипаж и се впуска в едно шеметно приключение из дълбините, където му предстои да открие много за тайните на Аква, за новите си спътници и за самия себе си...



Морското дъно засега изглежда спокойно, но в Аква пилотът винаги трябва да е нащрек.

Подводни авантюри

Кампанията на първата игра бе сравнително кратка и като цяло не предлагаше кой знае какво предизвикателство. В AquaNox 2 сложността на мисиите като че ли е малко по-висока, а във втората половина на играта има няколко отделни нива, които са с потенциал сериозно да ви затруднят. Кампанията е почти изцяло линейна, макар че на отделни места по изключение ви се позволява да изберете с коя от мисиите да се преборите първо, което по никакъв начин не влияе на бъдещото развитие на сюжета. Геймплеят все още е доста аркаден, няма претенции да представлява "сериозен симулатор" и може би точно там се крие неговия чар. Както и в първата част, за разтоварване след всяка мисия ви очакват дълги-предълги "интерлюдии", в които главният герой Дрейк разговаря с другите персонажи – именно тук се разкрива цялата красота на завладяващата атмосфера на играта. Ако сте от играчите, които си падат само по пуцалките и се отегчават от дългите диалози, то едва ли ще останете особено доволни от тези своеобразни "прекъсвания на екшъна". Ако обаче сте свикнали да гледате понадълбоко и да търсите нещо повече в игрите, то със сигурност те за вас ще са също толкова интересни, колкото самите мисии, а може би дори повече.

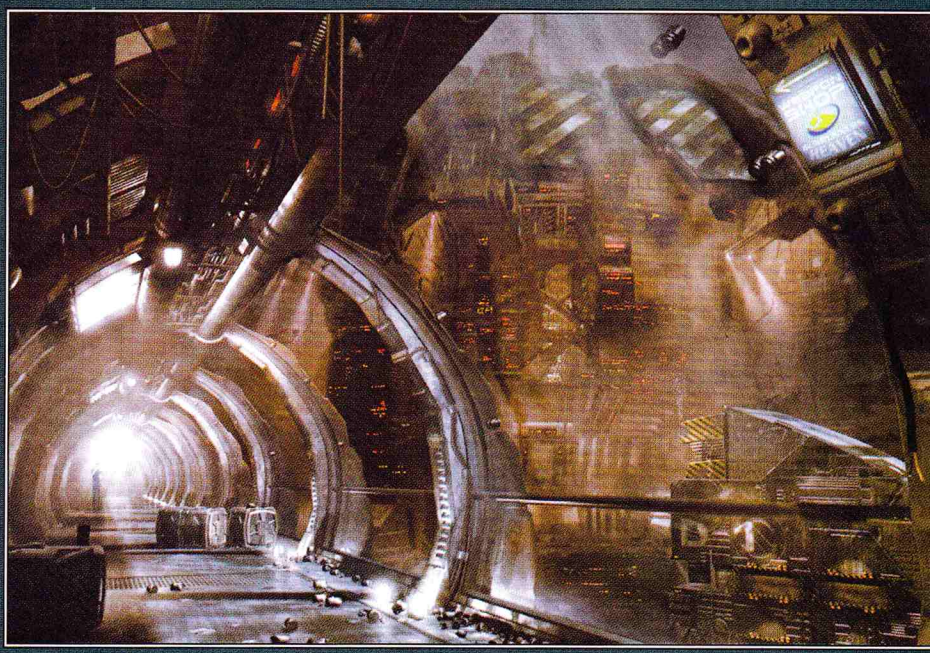
Графика
8
Звук
9
Геймплей
8
Общо
8

Графиката в самата игра, както казах още в началото, не се е променила особено от първата част насам. Все още подводното пространство е изпълнено с водорасли, облаци планктон, слънчеви лъчи и други красоти, които му придават приятен за окото, макар и, откровено казано, нереалистичен вид. Но кой ти търси реализъм – в модерните игри е практика да се залага на визуалността, което, като се замислим, е съвсем разумно – едно реалистично океанско дъно на дълбочина няколко хиляди метра би било безкрайна чернилка и нищо повече... Година и половина след първата част, визията все още не изглежда демодирана, макар и да отстъпва по отношение на спец-ефектите на заглавия като Freelancer. Системните изисквания са разумни и видеокарта от порядъка на GeForce2 би трябвало да е достатъчна, за да играете AquaNox 2 без особени неудобства (макар и не на максимална детайлност).

За тези, които не са имали удоволствието да поиграят на първия AquaNox, съм длъжен да уточня, че героят не управлява големи, тежки подводни кораби от калибъра на Харвестър, а дребни и подвидни машинки –

океанският аналог на изтребителите

Напредвайки в кампанията, ще получите достъп до няколко различни модела, които можете да оборудвате по свой вкус с оръжия, торпеда, енергийни генератори, техника за поправки и допълнителни модули. Въпросното оборудване може да бъде закупено срещу съответната сума в кредити от цивилизованите подводни градове, които ще посетите, а може и да бъде спечелено като награда за успешно завършена мисия. Изпълняването на опционалните цели носи допълнителни награди – например ако неутрализирате вражески транспортен кораб, вместо да го унищожите, вероятно ще получите допълнителна плячка под



Тези лазери са много, ама много, летални... Това означава, че вероятно ще преиграваме нивото няколко пъти.

формата на техника или кредити.

Единствената ми дребна критика по отношение на геймплея е, че сякаш за вас и за противниците ви не важат едни и същи правила (това за жалост се случва твърде често с игрите в този жанр). Например – бронята на вашия кораб е разпределена от четирите му страни и той бива унищожен, когато враговете постигнат "пробив" в една от тези секции – най-често предната или задната. От друга страна, противниците просто имат "твърдо число" броня и гръмват, когато им нанесете достатъчно щети. Това обезсмисля възможните тактики, свързани с концентрирането на огъня в една част на корабите им. Освен това забелязах, че дори добре екипираните "босове", срещу които се изправих, нямаха на борда си техника за извършване на поправки. Явно тя е табу за компютърно управляваните опоненти, докато за вас си остава съвсем достъпна. Това означава, че можете просто да избягате от тях (ако корабът ви е достатъчно бърз), да изчакате нанороботчетата да си свършат работата и да се върнете в екшъна почти на пълна жизненост... Съвсем различно биха изглеждали битките, ако и противникът се ремонтираше в същото време. По неясни причини някои противници пък бяха "имунизирани" към EMP оръжия (обезвреждащи системите им), а други, с които явно не се предполагаше да се счепкам, изобщо не можеха да бъдат повредени...

Тази грамада е транспортният фрейтер Харвестър – последната останка от някога могъщата компания, принадлежала на семейство Дрейк.

Като съм започнал да се оплаквам, нека си кажа, че AquaNox 2 по време на игра неколкократно ми блокира или направо рестартира компютъра. Това не става твърде често, но въпреки това е дразнещо, особено когато се случи близо до самия край на някоя трудна мисия. Като се замисля, имах подобни проблеми и с първия AquaNox, макар че при повечето ми познати играта вървеше безукорно.

Въпреки тези дребни несъвършенства, AquaNox 2: Revelation за мен си остава превъзходно заглавие. Ако трябва да я сравня с Freelancer (другата голяма игра в жанра, излязла сравнително скоро), то ще призная, че тя може би отстъпва по отношение на графиката, а също качеството и свободата на геймплея, но убедително печели позиции с превъзходната си история, остроумните диалози и интересния игрови свят. Разочаровани ще останат само любителите на "сериозните" симулатори, тъй като в игрово отношение AquaNox е ориентирана определено към динамика, а не към реализъм. За всички останали – потапяйте се смело се в дълбоките води на Атлантическия и Тихия Океан, вкусете отново от постапокалиптичното подводно бъдеще на човечеството и при първа възможност изпийте на екс един Цунами Бустър в Атакама Сити!

Perfect ACE

Перфектният начин да умреш от скука

- Oxygen Interactive
- www.oxygenint.com
- PII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video
- Sports ■ 1 CD

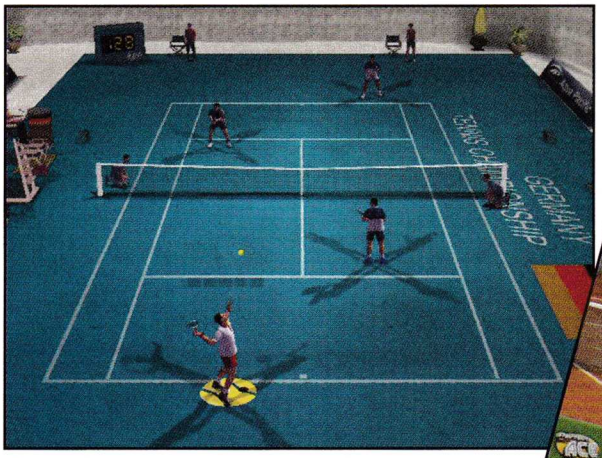
Изпълнението на сервиз е абсолютно елементарно.

През изминалата година в областта на виртуалния тенис се появиха само две игри, които заслужаваха по-сериозно внимание. PC-версията на култовия Virtua Tennis и доста спорната като качества Agassi Tennis Generation дадоха основания за известни надежди, че сушата в тенис-симулациите като че ли е към своя край. Случаят с Perfect Ace обаче води до съвсем различни изводи...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Някак незаслужено тенис-симулациите продължават да бъдат доста назад от нивото на виртуалния футбол или баскетбол. Трудно ми е да си обясня причините, поради които игрите, посветени на този забавен спорт, продължават да бъдат рядко срещано явление в изключително шарения свят на виртуалните забавления. Така или иначе Perfect Ace е долнопробна, нискокачествена игра, която няма как да се превърне в причината, която би привлякла нови привърженици на компютърния тенис.

Хвалбите на производителя за някакъв невероятен реализъм са изключително далеч от истината. Още на пръв поглед става ясно, че Perfect Ace не е нищо повече от директен порт от слаба PS2 игра към PC. Първото нещо, което дразни много, е липсата на каквито и да е познати имена и турнири от реалния тенис. Все пак този спорт има изключително богати традиции и звезди от световна величина. Тяхното присъствие обаче означава допълнителни разходи за лицензи, а очевидно основната цел на авторите очевидно не е била да се охарчват кой знае колко. По тази причина в играта ще се подвизават ръбати типове със странни имена като Джак Джордж, Иво Прица, Джими Дизел и други подобни. Въпреки че в света на съвременния тенис има силно женско присъствие,



В играта по двойки координацията е много важна.

тук явно за жените е забранена територия

Скромният бюджет забележимо е казал тежката си дума и по отношение на графиката. Тя е ограничена в рамките на актуалната за времето от преди доста години резолюция от 640x480. Моделите на играчите са абсолютно нескопосани, а оформлението на кортовете е под всякаква критика. Подобно е положението и със звука. Малко ръкопляскания, няколко повтарящи се реплики, тупкания на топката и удари с ракетата са всичко, което запълва звуковата атмосфера в Perfect Ace.

За геймплея също е трудно да се кажат положителни неща. Игровите варианти са значително по-малко, отколкото може да се желае. Пищното разнообразие, с което преди година се сблъскахме във Virtua Tennis, тук просто е сведено до банални Single Match, Tournament и Championship. Друг основен недостатък на Perfect Ace е изключително ниското ниво на трудност. В подобните игри винаги имаше нужда от поне минимални първоначални тренировки за усвояването на различните удари. Тук обаче няма нищо подобно. За да изпълните начален удар, е достатъчно да натиснете "Enter" и по някакъв магически начин сервизът се получава по перфектен начин. Така стоят нещата и при разиграването, но там се налага и да се движите. Компютърните противници също полагат максимални усилия, за да ви облекчат по пътя към победата, така че единственото, което ви остава, е да мачкате наред. Играта по двойки не прави изключение от общата картина. Тя има своите крайно любопитни страни. Във всеки един момент трябва да сте непрекъснато нащрек, тъй като виртуалният ви партньор има неприятния навик да "проспива" голяма част от топките, така че ще се наложи сами да ги отиграваме.

Откъдето и да я разгледаме, Perfect Ace не става. Постната графика, слабото звуково оформление, оскъдните игрови варианти и безкрайно скучният гемплей са неща, заради които не си струва човек да си губи времето и да харчите каквито и да е пари.

Предимство! Само точка до победата.

Графика	4
Звук	5
Геймплей	6
Общо	5

NEXAGON DEATHMATCH

Робогладиатори през 44-ти век

■ Strategy First ■ www.nexagondeathmatch.com
■ P3 800, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ екшън-стратегия ■ 1 CD

Добър вечер, уважаеми дами и господа! Не изключвайте стереостените си, защото тази вечер ще наблюдавате битката на годината! Финалния Nexagon Deathmatch между фаворита Джак Светкавицата и Мъжа с Метеоритната Маска! Напомняме ви, че победителят от този двубой ще спечели свободата си, докато победеният ще се завърне в своя PODS! Внимание! На арената се появяват роботите на Светкавицата!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Сигурно помните защо този състезател получи своето прозвище – защото постави абсолютен рекорд по най-бързо завладян противников Nexus! Но ето в арената заемат местата си леките роботи на Светкавицата! Те са от клана Strunar и са произведени от нашия спонсор Bloatek Systems! Сред тях е ветеранът Troopy! Погледнете външната му обшивка! Някога е била новичка и лъскава, а сега е цялата надраскана и обгоряла! И, о-о-о...! Да-а...! Той има на колана си цели четири значки! Не може да бъде! Четири значки означават, че това може би е най-опитният робо-боец в цялата галактика! А сега влизат няколко Grunts! Тяхната задача тази вечер ще бъде извънредно тежка! И ето сега... Oh, I love this game!!! Тежките танкове на Светкавицата! Тези двуноги чудовища на клана Strunar могат да разрушат всичко! И те са произведени, разбира се, от нашия спонсор Bloatek Systems! Ето и един Commander! Драги зрители, наблюдавайте внимателно това ъъ-ъ... момче! Но ето укреплението на Светкавицата вече е готово, мортирите са насочени, капаните са заредени и роботите са заели местата си! Дори и от коментаторската кабина дочувам как нетърпеливо жужат сервомоторите им!

Нека шоуто да започне... внимание... 3... 2... 1... СЕГА!!!

Почувствахте ли атмосферата на състезанието? Годината е 4376-та, а Nexagon Deathmatch е най-популярното телевизионно шоу на няколко стотици населени планети! Участниците в двубоите са осъдени затворници и финалният победител получава като награда свободата си. А тези, които загубят, просто се завръщат в своите PODS и се готвят за следващите битки – ако намерят кой да ги спонсорира, разбира се. Защото никой не обича аутсайдерите. Правилата на състезанието са прости. Всеки от противниците си създава собствена крепост – Sanctum. Сърцето на тази крепост е крехко кристално кълбо (Nexus), в което временно е вселен разумът на състезателя и оттам той ръководи отбора си от робо-гладиатори. Разрушаването на кълбото е и загуба на двубоя. Независимо от победата или загубата обаче винаги трябва да се има предвид, че Nexagon Deathmatch е преди всичко шоу и спечелените пари зависят до голяма степен и от телевизионния рейтинг на състезателя. Одобрението на зрителите е по-голямо, когато се сражавате срещу противник с по-висок рейтинг или на по-трудна арена; допълнителни пари се печелят и за естетичен sanctum; от завоюването и удържането на билбордове на спонсорите (защото привличат вниманието към тях) и от вземането на допълнително разхвърляни из арените бонуси.

Графика
8
Звук
7
Геймплей
8
Общо
8

Когато започнете игра, можете да избирате между четири клана робо-гладиатори, всеки от които със силни и слаби страни; и във всеки клан има по четири модела роботи. Бързите и сравнително слаби машини се наричат drones, докато бавноподвижните, тежковъоръжени и тежкобронирани чудовища са от клас "Golem".

Междинният клас роботи са от типа "Mole"

Те не са нито бързи, нито добре въоръжени, но са жизнено важни, защото те са единствените, които могат да ремонтират и презареждат с муниции събратята си по време на самата битка, както и да използват наличните стационарни тежки оръжия. Последният клас роботи се наричат "Brains". Характерно за тях е, че те са слаби бойци, но имат специални умения.

Единственият недостатък на играта е, че управлението на роботите не е особено интуитивно и ще ви трябва известно време да го усвоите. Но това не страшно, още повече че играта е идеална и за мрежови битки. Или с други думи, ако ви са интересни подобни сражения, изискващи и известно стратегическо мислене, то играта Nexagon Deathmatch вероятно ще ви бъде доста интересна!

Експанжън? Малко странен!

EUROPA UNIVERSALIS

CROWN OF THE NORTH

■ Paradox Entertainment/Strategy First ■ www.strategyfirst.com ■ P 266, 32 MB RAM, 2 MB Video ■ RTS ■ 1 CD

Първата странност на този expansion за стратегията Europa Universalis II се прояви, когато разгледах официалния сайт на производителя Paradox Entertainment. На него нямаше дори и най-малкото упоменаване за какъвто и да било expansion! Единствено на сайта на Strategy First – разпространител на компютърни игри за САЩ и Канада имаше няколко реда, в които се твърдеше, че получаваме цели четири нови кампании. Започнах инсталацията на играта и се оказа, че на диска освен Crown of the North е включена и цялата Europa Universalis II. Стартирах си нормално допълнението и... на него се оказа една-единствена кампания!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Започнах да се чудя какво става и дали цялата тази работа не е някакво измислено менте и тъй като не обичам да ме лъжат, се зарових по-надълбоко из файловете на играта... И познайте какво! Наистина намерих още три кампании, но те се оказаха направени от фенове MOD-ове за оригиналната Europa Universalis II. Самите MOD-ове са доста професионално изработени и стават за хубава игра, но те са безплатни и всеки може да си ги изтегли чрез официалния сайт на играта:) Добре, в края на краищата това си е проблем на американците – да дадат 50 долара за нещо, три четвърти от което го раздават и без пари... За нас е важно само това – ако искате да играете на въпросните MOD-ове, трябва от същия диск да си инсталирате и оригиналната EU II, като допълнителните кампании могат да се пуснат САМО от стартовото меню.

Нека сега да обърнем повече внимание на основното "ястие" – същинския expansion Crown of the North. Стартирах си го нормално и... изненада!

Графика
6
Звук
6
Геймплей
8
Общо
7

Напълно нова графика и напълно нов интерфейс!

Изобщо впечатлението е като от съвсем нова игра, въпреки че много от основните принципи на EU II са си запазени! Самото действие на играта започва от началото на XIV век и се развива в северните части на Европа. Потомците на някогашните страшни викинги са станали благочестиви християни, но това не им пречи непрекъснато да воюват помежду си за надмощие. Започвате сценария като един от шестте владетели на неголеми феодални владения и крайната цел е да завоювате всички северни земи и да спечелите Короната на Севера!

Както вече казах, основните принципи на EU II са запазени; увеличен е обаче броят на сградите, които можете да строите във всяка провинция и при това всяка сграда може да се ъпгрейдва до десет степени. Ресурсите са сребро и жито, а армията ви е значително по-разнообразна отколкото в оригинала. Вече разполагате с два типа конница и три типа пехотни войски; разнообразието обаче не е само в това! Различните провинции сега имат различни преобладаващи терени и тези терени дават сериозни бонуси на "правилните" типове войски. Например силата на пехотата може да се увеличи цели четири пъти, ако се сражава в блата, а кавалерията е по-силна на открити терени. Не забравяйте освен това, че конниците не могат да обсаждат крепости, но ако в обсадната армия има кавалерия, то тя ще също ще понася загуби наравно с пехотата.

В играта има и други новости, но за щастие получавате и много подробна онлайн помощ; при всички положения обаче не бива да забравяте да си настроите опциите за съобщенията. Ако не го направите, бързо ще изпаднете в цайтнот, тъй като играта е в реално време и често се случват по няколко събития почти едновременно.

Какво друго да ви кажа? Графиката на играта изглежда доста демодирана, а и мащабите на кампанията са по-скромни, отколкото в оригинала. Ако сте играли някога Europa Universalis и сте я харесали, може би ще харесате и този expansion... а може би не:) Но пък тогава ви остават MOD-овете!

Pirates of the Caribbean

Дали в началото Матрицата е била просто компютърна игра?

■ Akella/Bethesda Softworks/Disney Interactive ■ pirates.bethsoft.com ■ P3 800, 128 MB RAM ■ Action/Adventure/RPG ■ 2 CDs

В началото Матрицата е била просто компютърна игра! Това си го помислих, когато за пръв път стартирах Pirates of the Caribbean. Защото и най-големите суперлативи не са достатъчни, за да предадат неимоверно фотореалистичната графика на играта. Именно фотореалистична – като гледам екрана, често имам чувството, че това е игрален филм, а не компютърна игра!

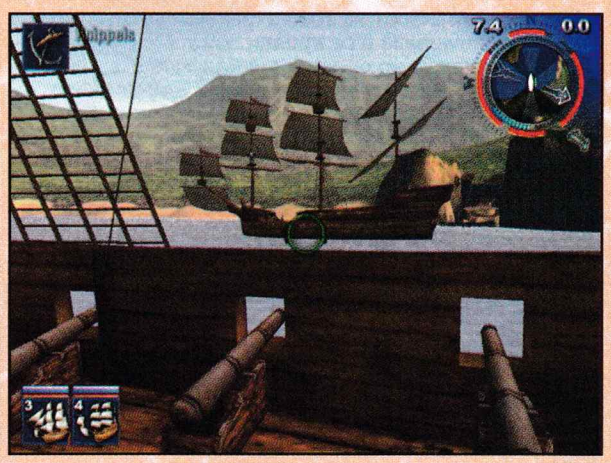
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Ако остане място, ще продължа по-късно отново на тема графичните красоти на Pirates of the Caribbean, а сега ето малко по-обща информация за играта като цяло. И за съжаление тази информация няма да бъде особено положителна... Защото недостатъците на тази нова игра на Akella са толкова многобройни, че буквално развалят удоволствието след като попремине първоначалният възторг от графиката! Но в интерес на истината след цели две седмици, през които Pirates of the Caribbean беше инсталирана на твърдия ми диск, успявах да намеря все нови и нови впечатляващи гледки. Трябва да си призная, че това е единствената игра досега, от която свалих над ТРИСТА screenshots и не успях да реша кои са най-добрите за статията. Така че дори и само заради графиката тази игра си заслужава да се вземе, особено ако си падате по пирати, дуели и морски битки!

А сега – какво е Pirates of the Caribbean и какво трябваше да бъде? Много просто – трябваше да бъде Sea Dogs 2. Така беше замислена, така беше и разработвана, така трябваше и да е завършена след 5-6 месеца... Но се появиха

умниците от Disney...

Вероятно някой от тях е прочел в новините за успеха на филмите по Harry Potter и свързаните с филмите игри и хоп – решили спешно да се създаде и игра по техния филм Pirates of the Caribbean... Да, ама една компютърна игра, дори и най-елементарната, не се прави за 3 месеца... Какво да правим... Какво да правим... Какво да правим? Ами, да! Преди време имаше една прилична игра Sea Dogs, а сега се разработва и втората ѝ част... Едно посещение в офисите на Bethesda Softworks (официалния разпространител на Sea Dogs), един тлъст чек и готово!



Полуготовата Sea Dogs 2 спешно е прекръстена на Pirates of the Caribbean, попроменени са няколко имена, "пребоядисан" е един кораб и готово – изритана е на пазара! Надъханите зрители на филма веднага на излизане от киносалона могат да си купят "топлата", току-що слязла от поточната линия игра по филма! Ама нищо, че феновете на Disney очакват игра тип Disney – нещо като Цар Лъв с Голямата Сабя – jump and run блъскалка, в която забавно човече подскача нагоре и надолу, удря по каските смешни пиратчета и събира бонусчета – сърчица, звездички и бонбонки. И нищо, че играта няма нищо общо като сюжет с филма – на кой му пука? А пък още по-малко му пука на някой, че играта е полуготова и бъка от бъгове и глупости! Най-важното е друго – едновременно с излизането на филма да бъдат пуснати и Xbox, и

PC-версията – докато зрителите са още зашеметени и не са си доизлапали пуканките да бръкнат в портмонетата на мама и да я изръсят с 50 доларчета... Е, не знам доколко тази тяхна маркетингова стратегия е успешна, но знам друго – няма значение дали тази игра ще се нарече Sea Dogs 2 или Pirates of the Caribbean – в този си вид тя е почти съсипана! Почти – защото въпреки огромните усилия на Disney все пак е останало и нещичко интересно!

Ето няколко думи и за сюжета на играта в сегашния й вид. На сайта на Bethesda пише нещо такова – забъркваме се във водовъртежа на борбите за надмощие в района на Карибите. Пет държави – Англия, Испания, Франция, Холандия и Португалия си оспорват богатствата на островите и от вас зависи по кой път ще поеме историята ... Дрън-дрън! В стремежа си да придадат на играта поне отдалечено сходство с филма, а и поради неимоверно съкратеното време за разработка, целият сюжет на Pirates of the Caribbean е разбрицан и се е получила една... боза! Разбира се, точно както и в оригиналната Sea Dogs, управлявате ветроходни кораби, купувате и продавате стоки, сражавате се с пирати и с флотилии на враждебни нации, обикаляте из градове, разположени на осем острова, както и из потайни пътеки във вътрешността на самите острови... но много от това, което е обещано на официалния сайт на играта, в действителност не съществува! Не само това – в началото изглежда, че наистина се оказвате въвлечен във войната за надмощие между Англия и Франция, докато изведнъж се оказва, че уж преследвате някакво съкровище и най-изненадващо ще превършите играта с потопяването на някакъв призрачен черен кораб... Каква борба за надмощие, какво съкровище,

Графика
9
Звук
8
Геймплей
6
Общо
7

какъв призрачен кораб, какви пет пари?

И за какво трябва целта на живота ви да бъде потапянето на горкия кораб, когато той на никого не пречи и никого не напада – просто си плава най-спокойно из околните води? Разбира се, изобщо не разчитайте на разклонена сюжетна линия (подобно на Sea Dogs I) и на някаква възможност да застанете на различни страни в конфликта – всякакви такива амбиции са тотално отрязани от Disney! Не само това – както вече казах, играта в началото ще ви се стори великолепна, благодарение най-вече на невероятната графика; след два дни разцъкване обаче ще започнете да изпитвате неудолетворение и недоумение! Пълно е с недовършени диалози и с въпроси, на които никога не получавате смислен отговор... На цял куп места имате възможност да запитате дали няма някаква задача за вас – и никога няма нищо! Другаде пък може да разпитвате за някакви новости или слухове – независимо от това кого и къде питате, отговорът е винаги само един-единствен... Фактически из играта са изрязани наличните шест кампании – по една за всяка от страните и една за пиратите и са заместени от някаква неубедителна мешаница! От самите кампании пък е останал по някой куест – колкото да не е без хич! Например френският губернатор ви дава задача да потопите английски военен кораб, който блокира тяхното пристанище. Очевидно това е началото на френската кампания. Но ако приемете, изведнъж ще видите, че английският кораб се е преобразувал в пиратска фрегата! Решавате поне да следвате по-нататъшната "френска" линия – но никога повече няма да получите какъвто и да е куест от официалните френски власти...

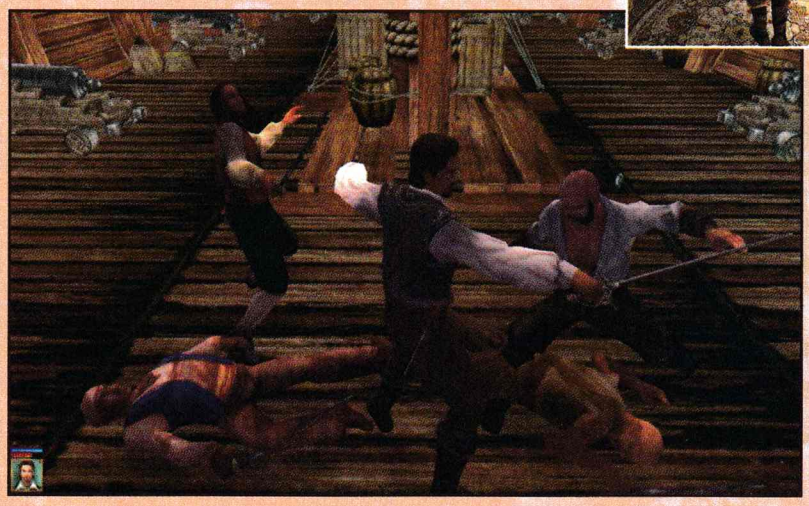
Да не говорим пък за това, че играта на това отгоре е цензурирана. Изрязани са още допълнително куестове, както и стоката "роби", тъй като от Дисни са решили, че такива

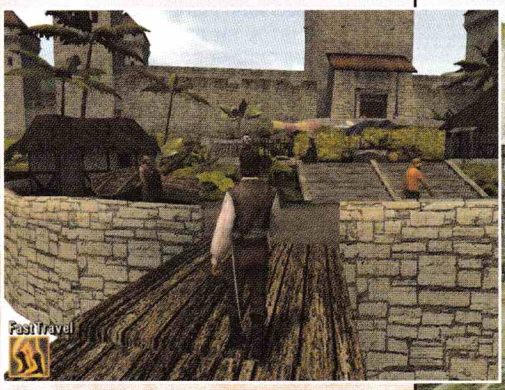
думи като "роби" могат да наранят нежните ушички на фенове-те на Симба

Нищо че през тези векове робите са били единствената работна ръка в колониите и че те са създали много от богатствата на Новия Свят и нищо, че в края на краищата става въпрос за пиратски кораби, а не за девически пансиони.

Всичко това щеше да е половин беда, ако нямаше и един друг огромен недостатък! Отвратителното AI както на противника, така и на собствените ви офицери. При това "отвратително" е направо ласкателно за някои ситуации! Ето два-три типични примери...

1. Втурвате се в морските битки и след като посвикнете с абсолютно невъзможния интерфейс и се поокопитите, ще забележите, че противниците изобщо... не стрелят! Защо? Защото в играта има 4 вида муниции за топовете – balls, bombs, knippel и grapes. Бомбите (взривни гюллета) са най-разрушителни, но с много малък обсег. Всички противникови кораби използват САМО бомби и абсолютно никога не зареждат нищо друго! Резултатът – морските битки стават скучни и без-

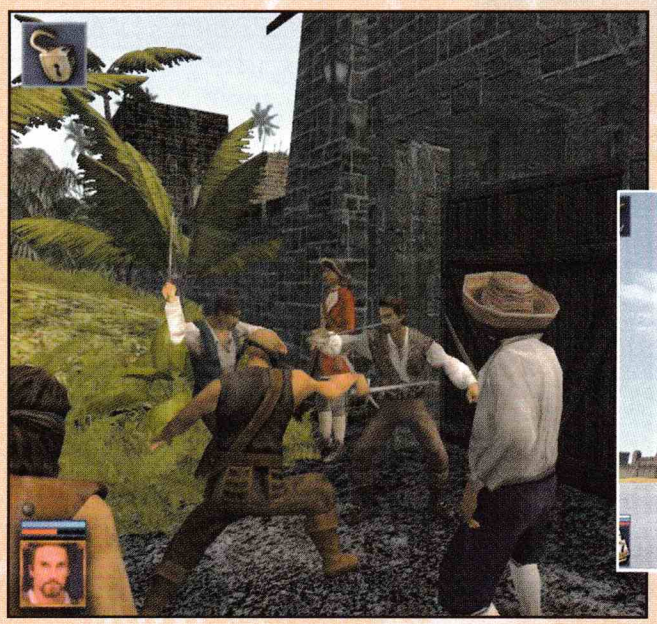




смислени, тъй като са съвсем елементарни – просто трябва да внимавате и да не се доближавате до врага, а да го обсипвате отдалеч с гюллета... В началото това може и да ви зарадва, но на втория ден ще ви омръзне...

2. В играта има и много битки на земята – там често сте нападнати от повече противници и не може да се справите без помощници. Може да наемате и да водите със себе си до трима помощници (officers). Те са отлични бойци, въоръжени с добри мечове и с пистолети, като при това можете да им дадете и healing potions (има и такава екстра в играта)... Само дето тези офицери мрат като мухи! Защото честа гледка е да ги видите как просто бягат на едно място, без изобщо да се бият, докато врагът ги кълца на парчета!!! Или пък като убият само един от противниците с много доволен вид просто... си прибират оръжието! Резултатът – пред всяка битка трябва да си запазвате играта и често заради някоя глупост се налага по три пъти да повтаряте всичко!

И след толкова много критики следва добрата новина – играта Pirates of the Caribbean (PotC) е направена по особен начин. Тя се състои и две главни части. Едната част са моделите и текстурите, т.е. самата графика, а другата част е една папка, в която има няколкостотин скрипта под формата на обикновени текстови файлове. Тези скриптове управляват АБСОЛЮТНО всичко – и могат да се модифицират и допълват! Езикът, на който са написани, не е сложен и може да се използва от хора с основни познания по програмиране, а много от по-елементарните корекции могат да се правят дори и от пълни аматьори... Модифицирайки тези скриптове, можете да си промените интерфейса (който участва в съревнованието за най-идиотски интерфейс заради Xbox версията); можете да възстановите цензурираните куестове и стоката "роби", можете да играете с жена – главен герой (опцията е отрязана, за да се създаде прилика с филма), може да промените някои от най-тъпите недоразумения... Не е лошо и да премахнете бъговете – PotC изобилства от буболечки, някои от които дребни и досадни, но има и фатални бъгове, заради които не може да завършите играта! А ако имате познания по програмиране, можете да направите нещо повече – да модифицирате и дори изцяло да създадете ново AI за противници и приятели! Естествено няма да сте сами в това начинание – в момента много хора по целия свят упорито разучават скриптовете и имат сериозни успехи в подобряването на играта. Аз самият съм инсталирал повече от десет изменения, докато докарам играта си до малко по-прилично равнище, но дори и сега има все още много неща, които плачат за сериозни подобрения. Предполагам, че до около месец по-голямата част от проблемите, които поради една или друга причина сега разрушават играта, вече ще бъдат отстранени. Неофициално, разбира се...



Ето сега и някои типични особености на Pirates of Caribbean, чието познаване ще ви помогне по-бързо да заплавате в дълбоки води:

Както главният ви герой, така и офицерите му трупат experience points и качват нива. За всяко ново ниво получавате за разпределение по 2 skill points и 1 ability point (игралите Fallout ги познават като "perks"). Първата ability point сложете на "shared experience" – така вашите офицери получават допълнителни бонусни точки.

В началото на играта ще имате отчайваща нужда от пари.

Добър източник е да претърсвате къщите -

част от тях са отключени и често ще намирате ценни предмети. Можете безнаказано да ги вземате, дори и да има обитатели в къщата. При това тези предмети се respawnват при всяко посещение на някой остров, така че ако ви се обикаля, можете непрекъснато да събирате допълнителни жълтици.

Още в самото начало на играта потренирайте ръкопашен бой. Нагласете си клавишите, както ви е удобно, и на всяка цена се научете да се дуелирате. Принципът срещу един противник е прост – блокирате неговия удар и веднага след него, преди още той да е прибрал ръката си, атакувате и пак мигновенно блокирате.

Това, което не става ясно, е, че можете бързо да блокирате двама противници едновременно – стига да са застанали един до друг. Тук принципът е малко по-сложен, но е подобен – трябва просто да блокирате и да изчакате, докато и двамата противници атакуват едновременно, контраатакувате и пак блокирате. Стига да не се лакомите да нанесете по-многобройни удари, ще установите, че наистина е доста лесно.

Наемете си офицери. Те ще ви помогнат както в морето, така и в ръкопашните битки. Ще ви бъде много трудно да се справите с повече от двама противници сам-самичък. За морските битки най-важен е показателят "aiming". С нисък "aiming" е по-добре ръчно да прицелвате оръдията; когато това умение достигне максималната 10-та степен, екипажът ви вече ще се справя превъзходно и без вас.

И сега какво да кажа за заключение – бесен съм на Akella и на Disney, че са съсипали Pirates of the Caribbean! Но въпреки това аз все още си я държа инсталирана и със всяка допълнителна модификация тази игра става все по-добра и по-добра!

Cycling Manager 3

А някои казват, че колоезденето било скучно!

■ Cyanide ■ www.cycling-manager3.com ■ PII 350 MHz, 128 MB RAM ■ sports ■ 1 CD

Къде ли му остана колелото на този?!

Точно преди две години сред спортните мениджъри се появи уникално явление – игра, посветена на колоезденето. Напълно изненадващо въпреки странния избор на спорт от страна на авторите и независимо от слабия интерес на геймърските медии, първата част на Cycling Manager се оказа поне според мен един от най-добрите екземпляри в бранша. Последвалите втора и сега трета част напълно доказват това мое мнение...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Карам редовно колело, но интересът ми към професионалните страни на този спорт клонеше към абсолютната нула. По тази причина пропуснах първите две части на играта. Познанията ми за колоезденето се изчерпваха с видените между другото кратки репортажи в спортните новини от някое голямо състезание. Досега въобще не се бях замислял, че в шосейните надпревари с велосипеди комплексната, отборна стратегия може да играе толкова важна роля. Наистина, колоезденето също има своите звезди, но тяхното изграждане и бляскави победи са резултат както от индивидуалните им качества, така и от правилната тактика и взаимодействието с останалите от отбора.

Спортните мениджъри са вероятно сред най-слабо продаваните игри. До този момент някак автоматично свързвах заглавията от този жанр най-вече с футбола и честно казано по никакъв начин не ми беше хрумвало, че колоезденето може да бъде толкова увлекателно в своя виртуален вариант. Една от основните причини за това е доброто равнище на аудиовизуално представяне. Макар графиката да не е кой знае какво, в рамките на този жанр тя е на доста високо равнище. Музикалното оформление се състои от 9 много приятни парчета в MP3-формат, които лесно можете да подмените с ваши.

Графика	8
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Състезанието започва. Най-добрият тим ще победи.

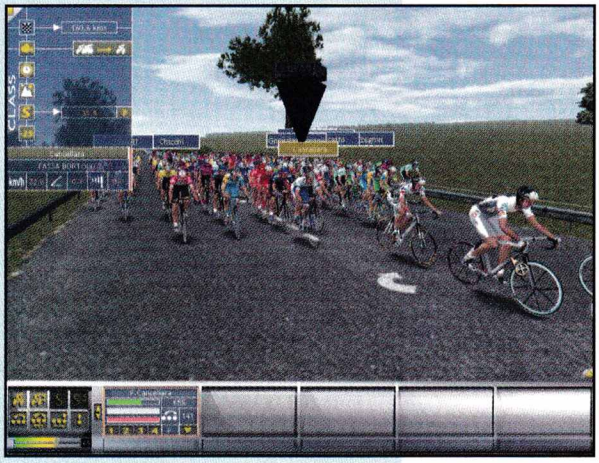
И все пак

най-сериозното достойнство на CM3 е в геймплея

Наистина в самото начало всеки като мен, който не е наясно с правилата, би се почувствал леко объркан, но благодарение на изключително интуитивния и простичко организиран интерфейс ще започнете да се оправяте сравнително бързо с управлението. Едва ли толкова лесни ще ви се видят нещата, свързани с цялостното изграждане и развитие на отбора. Направо бях потресен от задълбочения и цялостен поглед, който Cycling Manager 3 хвърля върху велосипедния спорт. Факторите, които трябва да се вземат предвид, са толкова много, че постигането на успех въобще не е лесна задача. От голямо значение е какво ниво на трудност ще изберете. Ако не сте пробвали поне някоя от предишните части, в никакъв случай не се хвърляйте върху равнище, различно от най-ниското, тъй като рискувате да се объркате тотално. Факт е, че както при всяка подобна игра, така и в Cycling Manager 3, ще се наложи да съобразявате голямо количество подробности. И ако във футболните мениджъри повечето от нещата са ясни и напълно разбираеми, то тук положението се различава драстично. От вас като шеф на отбор ще се изисква да се грижите за финансовото положение на тима, ще търсите спонсори, ще откривате и наемате нови състезатели. Освен чисто управленческите решения ще се наложи да поемете и отговорността за екипировката, тренировъчния процес, подготовката на отбора, избора на стратегия и дори ще давате тактически напътствия на хората от вашия тим по време на състезанието.

При всяко положение Cycling Manager 3 е заглавие, което продължава да изненадва. Според мен, тази игра е един от най-добрите представители в този жанр. Единственият проблем е в избора на спорт. Ако искате да почувствате истинското удоволствие от играта на Cyanide, ще се наложи да научите много неща за този иначе слабо популярен у нас спорт.

По време на състезанието може активно да въздействате върху поведението на вашите състезатели.



Когато слънцето залезе, а полицията спи

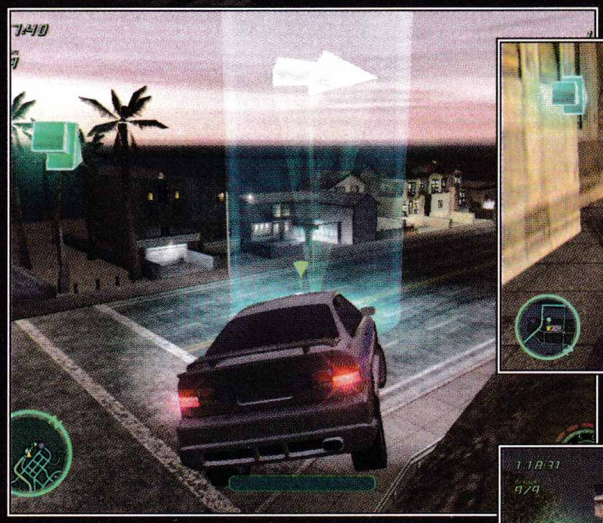
MIDNIGHT CLUB II

■ Rockstar Games/Take-Two Interactive ■ www.rockstargames.com/midnightclub2/
■ PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 1.4 GB HDD, 32 MB 3D Video ■ Arcade Racing ■ 2 CDs

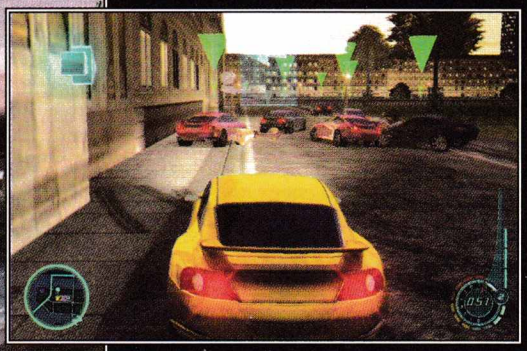
Игрите забравиха основната си цел, да бъдат средство за забавление. Толкова привикнахме към търсенето на реализма в игрите, че позабравихме как сме пускали игри, за да избягаме именно от него, от реализма. Време разделно е. Когато едни ругаят, че реалното никога не е достатъчно истинско, а другите хленчат, че игрите от прекомерни симулации са престанали да бъдат верни на същността си, Midnight Club 2 тегли чертата, която ясно маркира разцепения на две жанр на автомобилните състезания. Racing-ът е разделен на две, безвъзвратно и завинаги!

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

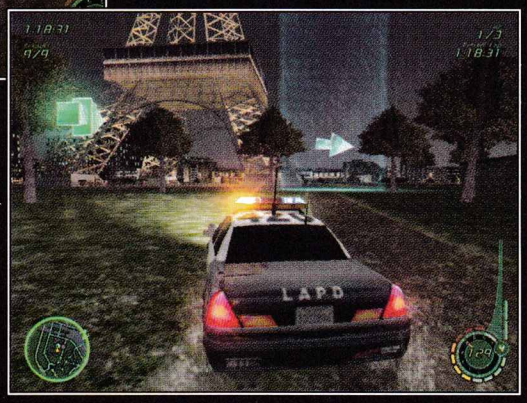
Midnight Club 2 връща времето назад, за да припомни, че във виртуалния свят законите на физиката са безгласни. Колите могат да се движат с безумни скорости и дори да летят дълго след скок от някоя рампа. Могат и да се промушват на две гуми в тесни алеи, както и да ускоряват хода си за миг, така че времето наоколо да изглежда спряло. Това прави играта представител на "нереалистичния" аркаден рейсинг, в който попадат Midtown Madness и първите серии на Need for Speed. На мига забравете за симулативните елементи в Colin McRae Rally и NFS: Porsche Unleashed.



▲ Ако играта гонеше реализъм, този скок би трябвало да означава край на състезанието.



▲ Опонентите са винаги непредвидими. Гледайте да стоите на разстояние от тях.



▲ Няма невъзможни неща! Лосанджелиска полицейска кола обикаля из столицата на Франция.

▼ Ако колата ви запуши, се гответе за рестартиране на мисията.

2 Fast 2 Furious

Нелегалните автомобилни състезания по нощните улици на градовете са основната застъпена тема в Midnight Club 2. Макар и, вярвам, твърде преувеличени, тази игра и двата "бързи и яростни" филма дават някаква представа за тръпката и еуфорията около забранените гонки. Не съм запознат лично с правилата и културата на тези опасни състезания, затова ми е трудно да кажа докъде играта съответства на действителността и къде нещата са превърнати в мит или стереотипи. Затова възнамерявам да описвам само фактите в MC2, а съпоставките да оставя на вас.

Като си пуснете играта и стигнете до менюто, ще попаднете на първия от малкото недостатъци. Конзолният първообраз си казва думата и ще трябва с досада да отмятате една по една колите и пистите, докато намерите търсените. Компютърната версия можеше да се отърве от тази недомислица и да ползва за модел класическите менюта на Need for Speed, където с един клик върху т.нар. drop-down менюта се открива списък, от който само с още един клик правите избора си. Втората недомислица също дебне в самото начало и тя е свързана с контролерите. Управлението може да се извършва с клавиатура и мишка, само с клавиатура или с джойпад. Последният вариант е най-удачен, тъй като е най-прецизен и удобен. Исках да се пробвам само с клавиатура, както играя останалите заглавия от жанра, но по никакъв начин не успях да изключа напълно мишката от ръко-

▲ Моторите са по-трудни за управление, но могат да се промушват и през най-тесните места.

водната ѝ функция. Не знам дали защото е оптична или заради нещо друго, но колата ми непрекъснато залиташе понякога наляво, понякога надясно. Предполагам този проблем го няма при мишките с топчета, но и тогава положението не е най-оптималното. Midnight Club 2 е правена да се управлява с джойпад и това е факт.

Как се прави кариера

MC2 предлага разнообразни режими на игра, обаче основният е Career, който има наченки на история и в същото време напредването в него е ключът към скритите коли, мотори и градове.

В началото сте новак с най-обикновена бричка, който трябва да докаже качествата си в състезания из Лос Анджелис. От доброжелатели научавате как да предизвикате опонентите си, полезни трикове – например за бързи стартове и взимане на остри завои. При победа в състезание отивате на нова писта, където можете да тествате новоспечелената си кола от изгубилия предишната гонка. Като свършите с мисиите си в Л.А. попадате в Париж, а след него в Токио. Трите града са различни като архитектура, ширина на улиците, интензивност на неутралния трафик и т.н.

Пистите не са предварително зададени маршрути, които трябва да следвате стриктно, както е при повечето игри в жанра. В даден регион от града са разположени чекпойнтове, който трябва да преминете, но пътят към тях и реда на минаването им избирате вие. Маркировката на чекпойнтовете е доста добра – синкави светещи стълбове се издигат от земята до небето и се виждат от далече. Допълнителен ориентир е малката карта на района в долната част на екрана, а освен нея има и голяма стрелка, която се предполага, че сочи към най-близкия пункт, през който трябва да преминете. Проблемът е, че стрелките често са подвеждащи и могат да ви вкарат в заобиколен път, а погледът към картата да ви струва ценни секунди, ако за миг отклоните вниманието си и се нацепите в идеща насреща кола. В един момент просто разбирате, че трябва от няколко опита да назубрите пътя и да си гледате само него и сините стълбове.

Графика
8
Звук
7
Геймплей
9
Общо
8

Хора, пътища, автомобили

Автомобилите и моторите в MC2 не са лицензирани марки, но макар и измислени, визуално силно наподобяват някои реално съществуващи модели. Това е достатъчно, защото в крайна сметка дори на колата да пишеше Porsche тя нямаше да се държи като Porsche, защото симулацията като цяло е сведена до минимум. Можете с 200 км/ч да отнесете улична лампа, тя да изхвърчи двайсет метра напред и да пуска искри, но това изобщо няма да ви забави. Можете да смачкате возилото си като бирена кутия в основите на Айфеловата кула и през целия си път до Триумфалната арка ще знаете, че щетите са само козметични, а колата ще продължи да върви като току-що излязла от завода. Е, след определено количество щети резервоарът гръмва и тогава трябва да рестартирате нивото.

Трите града, в които се провеждат нелегалните състезания, са огромни, а авторите са се постарали да им дадат характерен облик и възможно най-голямо разнообразие. В Л.А. улиците са дълги, широки и предимно асфалтирани. В центъра на Париж са по-къси и тесни. В едно ниво можете да правите обиколки на високи административните сгради, а в следващото да се промушвате в павираните алеи между стари книжарници и кафенета. Токио е плетеница от пътища на няколко нива, гъбещи се сред небостъргачите, които много наподобяват на коледни елхища с техните безчетни светещи от реклами фасади. И всички тези космополитни градове в играта страдат от един и същ проблем. Нощта. Ясно е, че незаконните състезания се провеждат нощем, когато улиците са относително безлюдни, а полицаите са твърде заети да набиват понички и кафета. Но това не прави играта по-ярка и по-красива. Някои отсечки са толкова мрачни, че нищо не се вижда, а често именно те са най-прекият път към успешното минаване на мисиите. За капак няма опция, с която да настройвате яркостта и контраста на графиката. Истинска благословия са нивата, в които действието се развива на светлината на залязващото слънце, а не по малките часове.

Другото нещо, което ми направи неприятно впечатление, е, че Париж и Токио са много по-безлюдни от Л.А. Това не ще да е от търсене на реализъм, а от пришпорване на разработката. В началото, докато сте в Л.А., е интересно да гледате как случайните пешеходци се разпръскват панически, когато решите да минете по техните алеи. Още по-интересно става, ако успеете да качите някого

▼ Широките улици на Л.А. са идеалните за свикване с играта и научаване на основните трикове.

▲ С Nitro-ускорението навакcвате загубено време, но трябва да се активира на прави отсечки.

Тесните улички на Париж изискват различни стратегии от широките булеварди край Айфеловата кула.

В режим Detonator превозвате бомба до определена точка от нивото.

от тях на стоп за кратка разходка. На предния капак имам предвид.

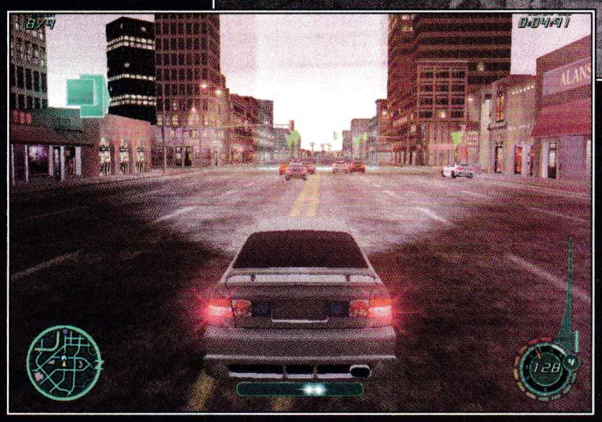
Нощните градове са тихи, направо мъртви

Звуковото оформление е посредствено, което е направо незадоволително за амбициозна игра като MC2. Колите бръмчат, при сблъсък се чуват ударите, спирачките свистят, в общи линии има всичко стандартно, което предлагат и останалите заглавия от жанра. Но малките детайли са тези, които правят големите игри.

Защо са толкова тихи улиците? Заради нощта, ще рече някой. Не бих се съгласил. Има десетки места от пистите, където би трябвало да има звуци, а няма. Например край виенското колело в Париж, сред трафика на Л.А., от дъжда на Токио. Бих разбрал, ако тези градове са просто тихи, но те са мъртвешки тихи. Няма начин да не направя сравнение с Need For Speed, където почти навсякъде из нивата се чува характерен звук – от падането на водопадите, през крясъка на чайките, до чуковете от крайпътните ателиета на занаятчии. Липсват ми.

За сметка на тези забравени дребни детайли актьорите са си свършили чудесно работата по записите на репликите от режим Career. Жаргонният език на персонажите звучи толкова естествено, толкова достоверно! Докарани са и характерните австралийски, френски и азиатски акценти. Някои критици побързаха да определят произношенията и репликите като стереотипни и клишета, но забравиха, че пишат за игра. При това за рейсинг, където многопластовите герои, драмата и изразяването чрез гласа на някакви вътрешни противоречия е без абсолютно никакво значение. Все пак това не е филм претендиращ за Оскар!

Действително на моменти репликите стават еднообразни и досадни, особено ако се налага да правите десети опит за минаване на дадено ниво. Тогава играчът трябва да упреква собствените си усилия, а не тези на разработчиците. Какво са виновни те, че някой се поти половин час на пет завоя?



Някои от състезанията се провеждат по здрач, който е по-малко зло от пълния мрак.

Плюсове:

- набляга на забавното, а не на реалистичното
- огромни градове с предизвикателни състезателни отсечки
- саундтрак, който идеално се вписва в атмосферата на играта
- опция за създаване на саундтрак от лични MP3
- разнообразни солови и мрежови режими

Минуси:

- твърде мрачна на моменти
- нивата са мъртвешки неми
- някои проблеми с управлението
- конзолни менюта и отчасти безсмислен интерфейс

За музиката мога да изсипя една страница суперлативи, но ще е безсмислено. Приемете на доверие, че е възможно най-подходящата. В Лос Анджелис слушате хип-хоп, а в Париж и Токио на мода е техното.

Компютърната версия има една екстра, която се надявам да стане стандартна не само за този жанр, а именно възможността да слушате собствени mp3-ки. Тази опция трябва да задоволи тези, които органически не понасят гореспоменатите два стила и не приемат доводите ми, че са подходящи и се вписват в атмосферата.

Изкуствен интелект и разнообразие

Midnight Club 2 несъмнено не е от най-лесните игри. Свикнете с мисълта, че трябва да правите опити и грешки преди успеха. За щастие преиграванията на едно и също ниво са далеч от еднообразието. Противниците ви често ще ви изненадват с поведението си и решенията си относно най-оптималните пътища към целта. Ако ги следите внимателно, можете да откриете къде грешите и да се поправите. В същото време залогът в състезанията е голям и не се чудете, че се прави всичко възможно да ви се попречи да спечелите. Често ви изблъскват от пътя, летят насреща ви на тарани, правят се резки завои в последния момент, а вие, подведени, отпрашвате по заобиколен път... Но опонентите ви не са безгрешни. Заради несъобразена скорост могат да не успеят да спрат пред препятствие, могат и да се въртят като пумпали върху мокрия от дъжд асфалт. Казано накратко, колкото и досадни да са преиграванията на нивата, все се случва нещо различно, неочаквано, което да не ви обезкуражи до крайност.

Толкова за основния режим Career.

Мрежовите режими са още по-забавни

За чисто удоволствие можете да шофирате безцелно из градовете, можете да правите състезателни обиколки на предварително зададени маршрути или да преигравате някоя от по-интересните завършени мисии на Career.

Истинското шоу са бойните режими, които наподобяват Capture the Flag при шутърите. Единият се казва точно така и при него взимате флаг, след което бързо трябва да го закарате на определено място. Вторият се нарича Detonate и е сходен на Capture the Flag, но при него товарът е бомба.

Приложеният редактор на нива ви дава възможност да поставяте чекпойнтове в градовете и да се пробвате в собствените си творения. В мрежовите режими има power-ups, които варират от ускорение за вашия автомобил до подлярски номера за опонентите, като огледално обръщане на управлението, задавяне на двигателя и др.

Midnight Club 2 не е перфектна игра, обаче си личи, че е хвърлен много труд, за да бъде такава. Транслациите от конзолите за компютър от край време са болна тема, но в случая крайният резултат е изненадващо добър. След като стана ясно, че третият Midtown Madness няма да излиза за PC, а разделното време запрати Need For Speed в лагера на симулативните рейсъри, нямаме голям избор, а трябва да приветстваме новия играч – Midnight Club 2 – в оредяващите редици на аркадните забавни състезания. Пък и не правим жертви, защото качествата на играта са безспорни, а недостатъците – поносими.

Шепа бунтовници в своята битка за свобода

▲ Идилична сценка от затворническия живот.

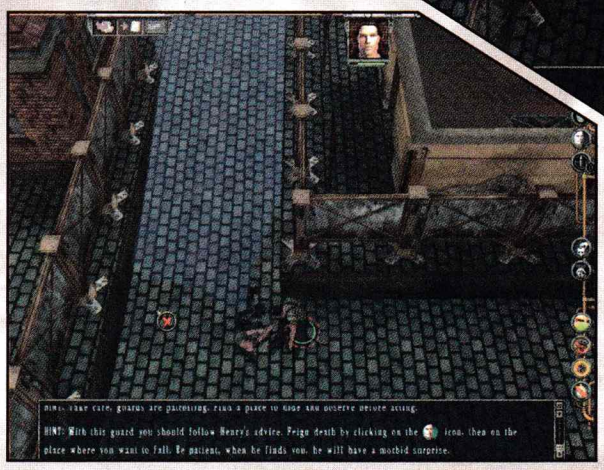
■ Philos/ L.S.P. ■ www.rebels-the-game.com ■ Strategy
■ P3 500 MHz processor, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ 2 CDs

Диктатура. Тотален контрол. Абсолютна липса на свобода. Цената на човешкия живот струва колкото един куршум. Това е светът създаден от L.S.P. Някои твърдят, че тяхната игра приличала на Commandos. А така ли е наистина?

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

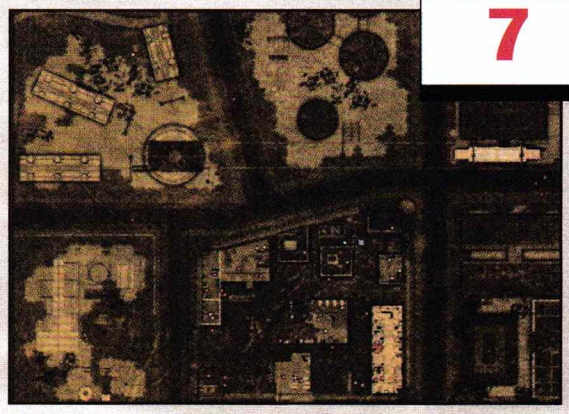
Сюжетът на Rebels: Prison Escape ще ви пренесе в свят, изпълнен с насилие, престъпност и хаос. Като изход от положението на политическата сцена изгрява звездата на Friedrich. Жадният за власт мегаломан бързо успява да наложи с желязна ръка своята воля. Гражданските права, личният живот и възможността за изразяваш свободно мнението си биват смазани от тоталната тирания. Нещата достигат своята критична точка, когато учените на Friedrich успяват да създадат ново неврологично оръжие, наречено серум "H". Ефектът от този химикал е поразителен. Той осъществява мечтата на всеки диктатор – мозъчен контрол. И точно когато свободата и демокрацията изглеждат окончателно заличени, се появява лъч надежда. Това е A.R.M. (Alliance of the Rebel Movements), шепа бунтовници, които са твърдо решени да отстранят Friedrich, дори това да им струва живота...

Въвеждащото филмче ви хвърля директно в центъра на събитията. Вие, Blake, заедно с вашата нелегална група сте в някоя от тайните си квартири. Докато подготвяте плана за следващия си удар, на вратата започва да се тропа. Миг след това тя изхвърча от пантите и в стаята нахлуват копоите от тайната полиция на Friedrich. В схватката с тях вие губите съзнание и когато се свестявате, вече сте в затвора Sparklington. Всъщност това е началото на вашата мисия. Оказва се, че "пипалата" на вашата организация са плъзнали из целия затвор. Неоценима помощ тук ще ви окаже вашият приятел Henry. Той е оставил писмо и няколко бележки до Blake. От тях той ще получи първите жизненоважни напътствия за това, как да се оправи със ситуацията в затвора. Тези съвети са ценни, но само за да оцелеете през първите минути от вашето приключение. След като натрупате известен опит, ще се наложи да се справяте сам, а това не е съвсем лесна работа във враждебния свят на затвора в Sparklington. Първоначалната заплаха е охраната в затвора. Някои надзиратели са понаивни и ще ви се хванат на евтините номера, но други при най-малкия шум ще вдигнат тревога, а тогава става страшно, тъй като идват хората с пушките, които стрелят без предупреждение. В общи линии началният етап на играта е ориентировъчен. Повече криене, промъкване и решително действие в точния момент, но най-вече предварителното запознаване с картата и планирането са нещата, които ще ви доведат до главния успех. След като съберете своята група, ще имате много повече възможности, но при всяко положение



▲ Първият от охраната падна в капана, но следващият едва ли ще се хване на евтините ми номера.

Графика	6
Звук	7
Геймплей	8
Общо	7



▲ Доброто познаване на картата е задължително.

играта е на първо място стратегическа

Това означава, че изисква много повече мислене отколкото екшън. Той трябва да се случва на точното място и в точното време.

Всеки един от героите има своите специфични качества и способности. Blake е мултифункционален персонаж с леко силова ориентация, който умее да стреля, може да се преструва на умрял, знае как да скрие телата на умъртвените противници, специалист е по близък бой и знае как да изкърти врата. Неговите умения са напълно достатъчни на първо време. Jefrey е технологичен и оръжеен експерт. Освен това е в състояние да приготвя смъртоносни капани и се оправя с ключалките. Alicia действа фино, но извънредно точно и ефективно. Тя умее да се крие, да се придвижва бързо и безшумно и е специалист по техниките за задушаване. Alexandro е точният човек, когато е необходимо някой да бъде заблуден. Той може да имитира звуци, да ослепява врага и да премества телата. Най-загадъчният персонаж е Jonah. Шаманът с библейско име притежава Вуду-сили, с които хипнотизира противниците. Ако е нужно безшумно убийство, той разполага с тръба и отровни стрелички.

Както вече стана дума, първото ви изпитание ще бъде в рамките на затвора Sparklington. След като се справите със задачите, ви очакват още разнообразни като терен и предизвикателства карти. Това са Romero Memorial, Drednaught's Foothold, Nkereu Ukhwoku, Octagon Naval Base и The Hungry Sands.

Лятото определено не е сериозен геймърски сезон. Разбира се, игри продължават да излизат, но свестните заглавия стават малко и тяхното място се запълва от странни творения, изкарани на пазара с единствената идея да се припечели някой друг долар отгоре. Muscle Car 3 е типичната "лятна" игра, която не заслужава абсолютно никакво внимание.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

ILLEGAL STREET MUSCLE CAR 3

Need For Speed-менте

■ Global Star Software ■ www.globalstarsoftware.com
■ P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Racing ■ 1 CD

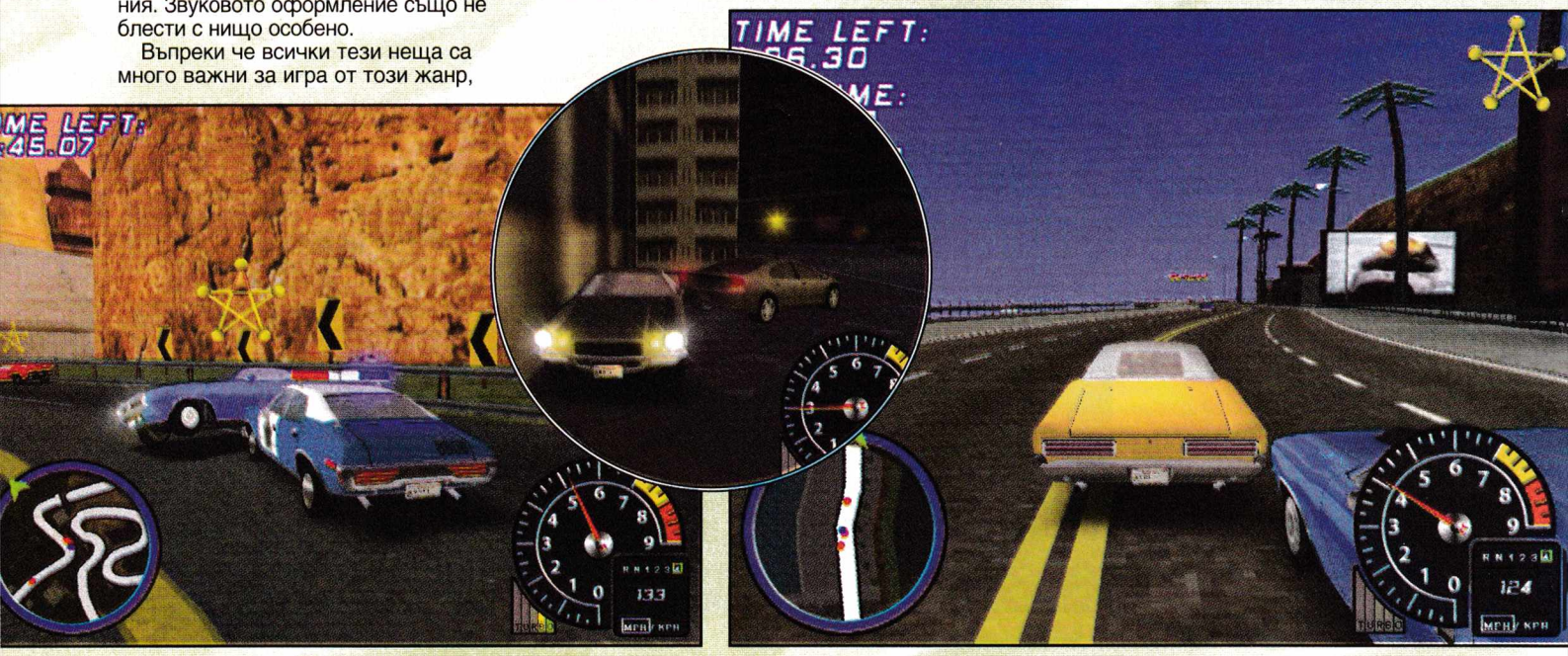
Направо не е за вярване как все още се намират компании, които хвърлят някакви пари и усилия в разработката на подобни мизерни заглавия. Още по-учудващо е, че Muscle Car достигна до своето трето издание. Ако трябва да съм честен, до този момент не бях чувал това име и след като видях третата част ми стана ясно защо.

Настоящото издание за PC не е нищо друго освен "портната" PlayStation-ска версия. Този факт сам по себе си не е особен проблем. Само че не мога да си представя как някой, който някога е пробвал уникалната Gran Turismo или безспорно по-добрата конзолна версия на Need For Speed: Hot Pursuit 2, би седнал да си губи времето със суроГатен продукт като Muscle Car 3. Неслучайно споменавам тези две игри, тъй като жанрово MC3 се доближава най-силно до тях. Бързи и мощни коли, трескави надпревари и гонитби с озверели от ярост ченгета. Явно такъв е бил замисълът на хората от Global Star Software, но изпълнението е меко казано плачевно.

Графиката е на равнището на игра от преди 5-6 години. Фиксирана резолюция от 640x480, ръбести модели на автомобилите, сравнително бедни като оформление и нескопосани като замисъл и изпълнение трасета. Това е визията на Muscle Car 3. Най-странно е, че цялата тази плачевна картинка е придружена с твърде високи за подобна игра системни изисквания. Звуковото оформление също не блести с нищо особено.

Въпреки че всички тези неща са много важни за игра от този жанр, те биха могли да бъдат компенсирани от интересен и забавен геймплей. По отношение на този елемент Muscle Car 3 също е много зле. Всички коли в играта са с неустановен произход. На пръв поглед те приличат на реални модели, но са кръстени с най-разнообразни идиотски имена. В началото ще имате достъп само до четири возила (две "цивилни" и две полицейски), които по нищо не се различават в поведението си на пътя. Естествено те са най-слаби като мощност и бавни като максимална скорост. Броят на всички автомобили е 26, а пистите са общо девет. Всяка кола е съоръжена с Nitro (инсталация за вкарване на азотни добавки към горивото), което дава допълнително ускорение и може да се използва през определен интервал от време. Основните проблеми в състезанията са в това, да не се сблъскате с някой от противниците и дебнещите полицаи или да изхвърчите на някой по-остър завой. Дори да се пуснете на най-високото ниво на трудност компютърните противници не са особен проблем, стига вие да не правите някоя от гореспоменатите грешки. В случай че сбъркате, много трудно може да догоните откъсналите се напред значително по-бързи опоненти. Игровите варианти са четири. В Quick Race може да пробвате силите си в директна надпревара. Основната идея в Ghost е да се поставят рекорди за време, а Career дава възможност да печелите пари в нелегални състезания. Ако ви се прииска да се правите на компютърни катаджии, можете да опитате Cop Chase. Тук получавате полицейска кола, която е значително по-бърза от тази на пътните хулигани, така че ловът на лоши момчета много бързо се превръща в истинска скука.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	6	5	5

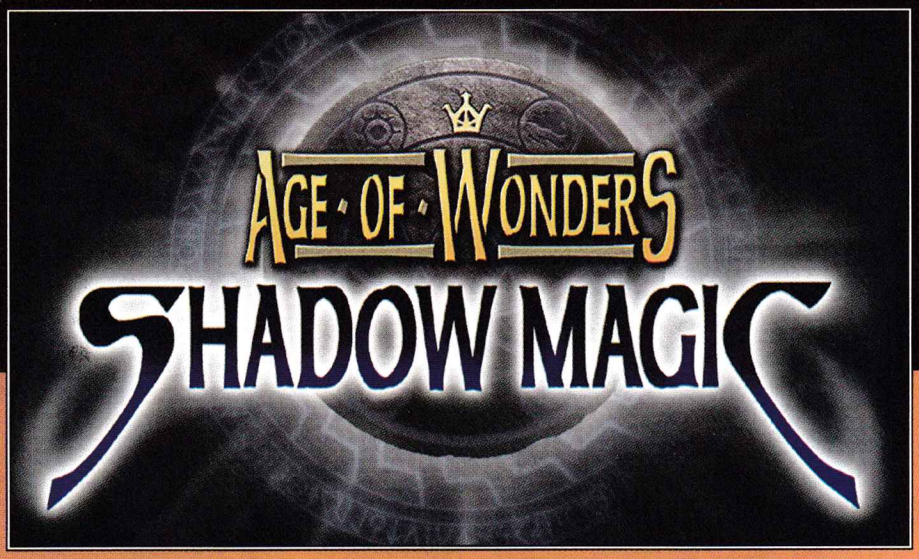


Вашият GSM звъни и на екрана е изписан непознатият номер IO88 ?! Не прекъсвайте обаждането, защото сте станали обект на специално внимание. Вдигнете телефона и бъдете нащрек – под прицела сте на най-новото и най-технологично забавление STUDIO88 , което се предлага само за клиенти на М-Тел. След като чуете официалното кратко представяне, вие ще се насладите на страхотно шоу, само че не по телевизията, а по телефона. Ще чуете и гласа на човека, който е решил да ви впечатли по този удивителен начин.

Какво представлява STUDIO88

За да бъдете виртуозен шегаджия, вече не е необходимо да имате чувство за хумор. За да бъдете романтичен, вече не е нужно да свирите или да пеете, нито е важно да знаете любовни стихове наизуст. Необходимо е само да имате със себе си мобилен телефон на М-Тел. STUDIO88 ви дава възможност да си изберете оригинален поздрав, да го прослушате и след това директно да го изпратите на когото пожелаете.

STUDIO88



Не пропускайте тази игра!

■ Triumph Studios/GoD ■ www.ageofwonders.com ■ 1 CD
■ P 450, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ походова стратегия

Този stand-alone expansion на великолепната стратегия Age of Wonders заимства и последната особеност на старата класика Master of Magic – наличието на паралелен свят. Така действието в играта вече може да се развива на три "вселени" – Подземния Свят, Нормалната Земя и Света на Сенките. И от това всички ние само печелим!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Но наличието на допълнителни терени не е единственото достойнство на продължението. Добавени са още доста новости – нови раси, нови магии, нови units, нови сгради, нови елементи на околната среда и освен това са направени някои промени в съществуващите единици с цел постигане на подобър баланс между различните "нации". Добавен е и редактор за сценарии, което вече дава неограничени възможности за преиграване и за създаване на собствени мисии и дори цели кампании.

Самият expansion включва една кампания, която можете да подхванете от две "страни" – откъм старите ни познайници горските елфи и откъм една от новите раси – пустинните номади. Самата кампания никак не е малка – включва цели 16 мисии, а на разположение имате и още 19 допълнителни (и различни от кампанията) самостоятелни сценария.

Кампанията си има и някаква история, която поне формално е продължение на оригинала. След като Merlin побеждава отцепниците-магове и завзема The Wizard Throne, всички очаквали мирни и спокойни години. Но освободените по време на войната потоци от магическа енергия оказали сериозно влияние върху света – отворени са портали към непозната и страшна вселена – The Shadow World. През порталите нахлуват орди от свирепи и никога невиждани демони, сеещи смърт и разрушение и олицетворяващи злото в най-чистия му вид. Най-големият портал се е отворил там, където се е провела и най-голямата битка – в Evermore, там където се намира и самият Wizard Throne. Merlin се оказал телепортиран в сенчестия свят на демоните, а

владичеството над хората е поето от жадния за власт Phobius

Merlin все още не е намерил начин да се завърне в нормалния свят, но поне е успял да се свърже с някои от оцелелите магове. Те трябва да обединят отново своите раси и да оцелеят сред Империята на Phobius, нахлуващите орди на демоните и техните съюзници измежду земните раси.

Новите "народности" в Shadow Magic са Nomads, Shadow Demons и Syrans и те са в добавка към вече съществуващите дванадесет раси –

с което общият им брой става вече петнадесет! Не успях да поиграя повечко със Сираните, но Демоните и Номадите определено вдъхват сериозно уважение.

Освен с новите раси производителите са успели да ни изненадат приятно с нови сгради и нови единици и за старите дванадесет нации. Във всеки град можете да строите по една допълнителна, специфична за расата сграда, плюс една обща за всичките. Например горските елфи строят Secret Glade – гъста гора, която закрива целия град от погледите на всички странници. За да откриете град на елфите, замаскиран по този начин, трябва да докарате unit точно до него. Всъщност той е толкова добре замаскиран, че често пъти не е лесно да откриете бързо дори и собствените си градове. Освен това тези сгради позволяват "производството" и на допълнителни нови "units". Новата единица на елфите е Treemen – личи си кой е гледал "Властелинът на Пръстените"... Тези допълнителни units по сила се нареждат почти до единиците от трети ранг, така че не са никак за подценяване. Преимущество при тях е и това, че могат да се построят много бързо – за разлика от нормалните единици от трети ранг, за които е необходима наличност от цял куп сгради. О, и за малко да пропусна – добавена е и една механична супер единица – Repeater Ballista. Нормалната балиста има огромен обсег на стрелба, силна атака и нанася големи щети – но стреля само един път.

Новата балиста вече стреля цели три пъти!

При това не е много скъпа и всичко това я прави идеалния unit за сериозна отбрана!

Другата нова сграда, която е обща за всички градове, е "Item Forge". На какво ви прилича това? Точно така – това е сграда, която произвежда артефакти! Трябва да изберете между шлем, броня, оръжие, пръстен или wand и във всеки артефакт може да вградите до три различни способности. След това "конструираният" предмет се произвежда все едно че е обикновен unit – трябват ви само пари и време. Това е наистина интересно, но на мен ми се струва, че подобно конвейерно създаване на артефакти ви дава прекалено голямо преимущество спрямо ръководените от компютъра противници, особено като се има предвид, че не забелязах противника да се възползва от тази опция. Не е проблем примерно да създадете меч, който да притежава свойствата "first strike, double strike и life stealing" и герой с подобно оръжие става почти непобедим. И нещо специално в тази област – преди максималният брой "casting points" на всеки wizard беше осемдесет – 70 от research и 10 от сградата Casting Chamber. Сега можете да направите артефакт, който да увеличава тези точки с още 10 до максимално деветдесет. Може да ви се струва дребна работа – само 10 casting points в повече, но те позволяват да използвате два пъти магия за масово поразяване и два-три пъти healing spells. Е, и един дребен бъг – странно защо, но произведените по този начин предмети не могат да се търгуват чрез менюто "дипломация". По-точно можете да ги подарявате, но играта не им отчита никаква цена и не можете да размените нищо срещу тях. Между другото не подценявайте дипломацията и по-специално размяната на spells. Това е един от начините да се сдобиете с безценни магии, които не са от вашите сфери и които е невъзможно да research-нете!

Графика	10
Звук	8
Геймплей	10
Общо	10

Не са за подценяване и на пръв поглед дребните изменения, които са направени и в доста от съществуващите вече единици с цел подобряване на баланса. Най-слабите нации в оригиналната игра бяха halflings и frostlings. Не съм сигурен, че производителите са успели да подсилят особено расата halflings, но пък снежните "хора" получават една доста силна специална единица – снежния човек Yeti!

Като започнете да играете, със сигурност ще откриете и няколко нови магии. Една от тях заслужава специално внимание – "двойна гравитация". Тази магия приземява всички летящи единици и те вече могат да бъдат атакувани от вашите наземни същества. Има и други нови и интересни магии, както и вероятно ще забележите и наличието на изменения в действието на някои от оригиналните spells.

В официалния сайт се твърди, че играта има и подобрено AI, което освен другото вече използва активно кораби и pioneers. Не знам това доколко е вярно, но поне аз нито веднъж не видях вражески транспортен кораб да стовари войски или pioneer да възстанови разрушен ресурс. Но пък бях неприятно изненадан, когато една dispel magic унищожи моята water walking и най-силният ми герой беше удавен. Добре че играта си има и auto-save!

Добавени са някои нови елементи от околната среда и извън градовете. Една категория от тях определено е заимствана от Heroes of Might and Magic – това са сгради, от които можете да наемате готови units. В интерес на истината обаче приложението им е доста ограничено, тъй като тези наемници не се respawnват и са съвсем ограничена бройка.

След всичко написано изводът ми може да бъде само един – Age of Wonders: Shadow Magic е задължителна игра за всички фенове на походовите фентъзи стратегии! Не я пропускайте в никакъв случай!

Какво ще кажете за едно автосъстезание, където се достигат колосалните скорости от 35-40 километра в час? Не, няма печатна грешка, тъй като става въпрос за малки радиоуправляеми колички, а играта е наистина забавна и добре направена, така че си струва да я "разцъкате".

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Малки колички, големи състезания

■ 1C Company/Creat Studio ■ games.1c.ru ■ Racing
■ P3 600, 64 MB RAM, 16 Mb 3D Video, 1 GB HDD ■ 1 CD

Ако случайно в следващия си живот се преродите в тялото на радиоуправляема кола, първото нещо, което трябва да знаете, е, че за вас важат различни физични закони. Поправка – физичните закони са си съвсем същите, но лесно могат да ви изненадат, тъй като дребните колички тежат от 2 до 4 килограма и съответно се държат на пътя съвсем различно от по-големите си събратя. Ще ви трябват няколко минути, за да свикнете със странното поведение и щурите каскади, които са присъщи за "дребосъците", но съвсем скоро ще карате по трасето с бясна скорост (повярвайте ми, когато си толкова малък, 35 км/ч си е множко) и ще изпитвате силните емоции, присъщи за всяко автомобилно състезание. Като развлекателен потенциал играта според мен може да се конкурира с класики от миналото, като например култовата серия Micro Machines.

На старта

Предложени са няколко игрови режима, най-интересният от които е турнирът (Championship), който ви дава възможност да печелите пари от победите си. С премиите можете да закупите нови колички (достъпни са общо 3 модела) или да подобрите настоящото си "зверче", ъпгредвайки гумите, двигателя или бустера му. Постепенно ще получавате достъп до нови и нови писти (трасетата са общо 10), където таксите за участие

Принципно харесвам кучета, но не и толкова големи.

са големи, но и наградите са доста по-сладки. Всяко отделно състезание предлага свои предизвикателства – независимо дали карате по плажа, в изоставено рибарско селце, из лабиринтите на действаща военна база или по шосето между гумите на "големите" автомобили, трябва да сте постоянно нащрек и да внимавате за неочаквани опасности. Хората ви подритват, кучетата се опитват да изкльопат количката ви, големите коли безцеремонно ви прегазват, а някой по-нервен военен няма да се поколебае и направо ще разстреля дребното ви возило с автомата си. В общи линии всички тези опасности могат да се избегнат, ако се движите достатъчно бързо и карате ловко, но дори с вас да се случи нещастие, това не означава край на състезанието – просто се рестартирате от последния "чекпойнт" и имате шанс за нула време да догоните откъсналите се напред опоненти. Ако пък случайно се обърнете "по покрив", достатъчно е само да натиснете клавиша за скок, за да се изправите отново върху колелата си. Въпросният клавиш е много полезен и за преодоляване на дупки или неравности по пътя, но все пак препоръчвам да избягвате да го ползвате при високи скорости. Не съм наясно дали реалните радиоуправляеми модели имат функционалността да подскачат като зайци, но поне в играта тя предлага интересни аркадни геймплей възможности, а и все пак RC Cars едва

Дори моделираните хора изглеждат съвсем прилично.

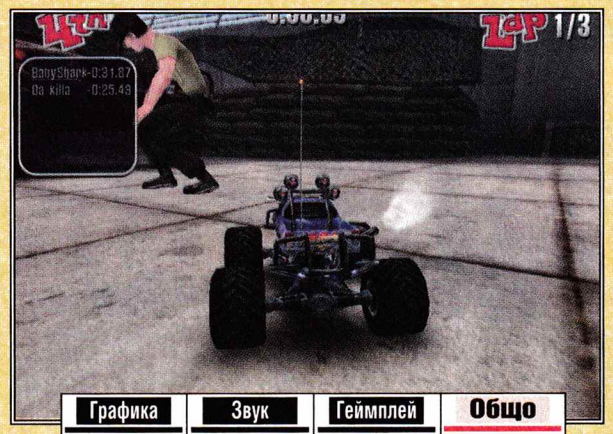
ли има претенциите да е прецизен "симулатор".

Освен турнира е предвиден тренировъчен режим Quick Race и състезание тип Ghost Race, в което се опитвате да подобрявате собствените си рекорди от миналите обиколки (и така се състезавате срещу себе си). Има и опция за мултиплейър, като за огромна моя радост присъства и режим Split Screen за двама души на един компютър – мрежовата игра отдавна не е лукс за никого, но може би поради носталгия по някогашните заглавия, този тип игра поне на мен ми доставя огромно удоволствие, дори със всичките проблеми и неудобства, които вървят с него.

Руснак – това звучи гордо!

Руската компания Creat Studio, разработила играта, се е справила много добре не само по отношение на геймплея, а и с техническите елементи. Авторите дори са се постарали да създадат анимирано "интро", което далеч не е задължителен компонент за игри от този род. Графиката в самата игра е много добра, пистите са правени с въображение, а е обърнато внимание и на относително дребни детайли – например ъпгрейдите действително променят външния вид на количките, има и възможност за избор между много различни скинове. Направиха ми впечатление любопитни дреболии като факта, че когато се пре-

▼ Ела в армията! Стани мъж! Ритни количката! Подскачай на един крак!



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	8	8

▲ Хе-хе, аз имам по-малка кола от теб! Чакайте, при челен удар това май не е предимство...

търколих няколко пъти по плажа, лъскавата ми количка се покри с пясък или дори това, че гумите ми оставяха следи, които точно пасваха на тяхната шарка... Естествено, ако човек започне да се заглежда, лесно може да изкаже и някои критики – например големите коли, които срещате по шосетата на някои писти, са моделирани доста постно, а моделите на хора, макар и красиви, имат някак си изкуствено изглеждащи движения. Това обаче по-никакъв начин не накърнява удоволствието от играта, а и все пак би било абсурдно да очакваме нещо повече в това отношение от заглавие, посветено на състезанията с радиоуправляеми колички...

За музиката мога да изкажа само похвали – парчетата са бързи, ритмични и създават купонджийско настроение напълно в духа на играта, а освен това са достатъчно много и няма да ви омръзнат скоро. Изобщо, явно в руската гейм-индустрия "има хляб" и тепърва ни предстои да видим на какво са способни братушките от световно неизвестни компании като Creat Studio.

Играта ще се предлага и у нас като локализирана версия, което е чудесно, макар че едва ли някой ще има особена нужда от превод – няма никакъв говор, нито дълги текстове за четене. Независимо дали ще играете версия на английски, руски, български или какъвто и да е друг език, обещавам ви да си прекарате приятно.

HARD TRUCK 18 WHEELS OF STEEL

Пътеводител на виртуалния тираджия

- Valusoft
- сайт:www.valusoft.com
- P2 500 MHz, 128 RAM, 12 MB Video
- simulation
- 1 CD

С пълна газ към Финикс, градът в който има бензиностанция.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	6	6	6

През последните години у нас започна да се утвърждава чудесната практика за превод на игрите на български език. За съжаление освен тоталните геймърски хитове, на пазара много по-често се появяват заглавия, които в никакъв случай не могат да бъдат определени като качествени. Като че ли тяхното основно достойнство е в това, че са на български език и са значително по-евтини...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

"Поздравления! Днес започва една невероятна нова глава в кариерата ти като шофьор!" Така започва историята на Hard Truck: 18 Wheels Of Steel. Естествено тук за наличие на някакъв сюжет не може да става дума. По-надолу разбирате, че след дълга кариера като наемен шофьор, най-накрая сте решили да работите за себе си.

След като станете наясно с житието и битието на вашия виртуален герой, трябва да се заемете с неговите задължения. А те, както може и сами да се досетите, са свързани с превозването на товари. Първоначално ще разполагате с 10 000 долара и камион. Съвсем естествено той е пълна трагедия. Бавен и маломощен, пътешествието с него е истинско мъчение. В това ще се убедите сами веднага след като закачите ремаркето на вашата машина. Наистина, трудно е, а и в известен смисъл е безсмислено да се създават хиперреалистични симулации на различни превозни средства, но в конкретния случай въобще не може да се говори за присъствието на какъвто и да е симулативен елемент. В никакъв случай не се подвеждайте по жанровото определение "симулатор на камион", тъй като то далеч не отговаря на истината. Поведението на пътя на влекача е меко казано абсурдно. Само като пример мога да ви посоча потеглянето, което трае 1-2 минути. Особено странно е как при подаване на пълна газ, оборотите се покачват бавно и плавно. Изкачванията и спусканията по никакъв начин не влияят на скоростта на машината, която след 7-8 минути непрекъснато натискане на педала за газта успява да се покачи до приемливите 40 км/ч. Управлението на самия камион не е особен проблем и бързо се свиква, но при всяко положение трябва да се внимава, тъй като ремаркето има неприятната особеност да се откача при по-резки и остри завои. Любопитно като замисъл, но доста посредствено като изпълнение е опитът да се вкара "човешкият" фактор във виртуалното шофиране.

Картата дава съвсем обща представа за това, къде какво може да намерите.

Нощно каране на дъжд при полузаспал шофьор...

Вашият шофьор се държи като изваден от The Sims

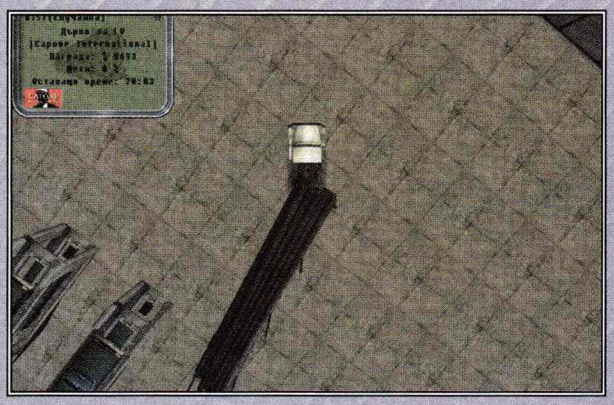
Той се труди в рамките на строго определен режим на работа и почивка. В момента, в който изтече неговият бодър период, той се уморява, започва да се прозява и го обзема неудържима дрямка. Най-забавното е, че това се случва не само на дълъг път, но и при маневриране. Заспиването се изразява в притъмняване на екрана за няколко секунди, през които на практика нямате контрол върху камиона. Ако през това време се намирате на прав участък от магистралата, едва ли ще имате особени проблеми, но при понатоварено движение и завои рискувате да направите катастрофа. При сблъсък с друго превозно средство единственото, което се случва, са поражения върху камиона и евентуално върху превозвания товар. И в двата случая оправянето на щетите струва пари. За да не се случват подобни инциденти, трябва да се опитате доколкото е възможно да планирате маршрута си, така че при нужда шофьорът да има време за почивка.

Като че ли икономическият замисъл на 18 Wheels Of Steel е по-силната страна на играта. Вашата кариера като предприемач в областта на транспортния бизнес започва с избора на територия на действие. Преди да кликнете върху някоя от трите възможности, трябва да сте наясно, че те всъщност представляват отделни равнища на трудност. Най-лесно е по пътищата на "Западното крайбрежие", умерената трудност е по магистралите на "Средния запад", а логично най-голямо изпитание би следвало да бъде в "Скалистите планини". След като направите своя избор, идва ред на приемането на първата поръчка. На първо време тя ще бъде еднократна, но с развитието на играта се появяват и дългосрочните. В началото е добре да приемате задача след внимателен преглед на маршрута, на типа товар и срока за доставка. Желателно е да се захващате с работа, която може да свършите навреме и качествено, тъй като иначе рискувате да се разделите с известна част от договорената сума. Бавно и мъчително най-накрая идва времето за развиване на предприемаческия ви талант, но докато стигнете дотам ще трябва да похабите доста нерви в борбата със скуката, която със сигурност ще ви обземе докато кръстосвате щатските магистрали.

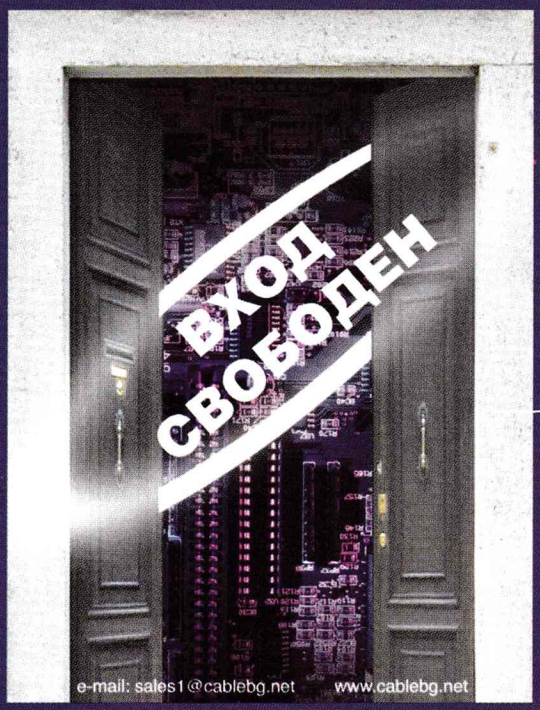
Появилото се преди време първо издание на Hard Truck показа наличие на солиден потенциал, който обаче по ред причини не беше развит на ниво. Дори сегашното продължение 18 Wheels Of Steel има какво да предложи като замисъл и идеи. За съжаление като реализация нещата не са добре изпипани и това важи за всеки един аспект от играта.

Градското каране на тромавата, извънгабаритна машина е истинско мъчение.

Ремаркето е закачено и камионът е готов за път.



ЕВРОКОМ кабел Кабелен Интернет



НОВА ЦЕНА ЗА КАБЕЛЕН МОДЕМ: 160 лв. с ДДС

МЕСЕЧНИ ТАРИФИ ПРИ РАЗЛИЧНИ АБОНАМЕНТНИ ПЛАНОВЕ:

Абонаментен план	Включен трафик	Подходящ за	Цена при 64kbps	Цена при 128kbps	Цена за допълнителен трафик за 1MB
Пестелив	150 MB	24h ICQ, mIRC, поща	10 лв.	15 лв.	0.15 лв.
Икономичен	300 MB	Поща, MP3	18 лв.	20 лв.	0.10 лв.
Основен	600 MB	MP3, картинки	30 лв.	35 лв.	0.08 лв.
Бизнес	1200 MB	Филми, дизайни, MP3	45 лв.	60 лв.	0.06 лв.

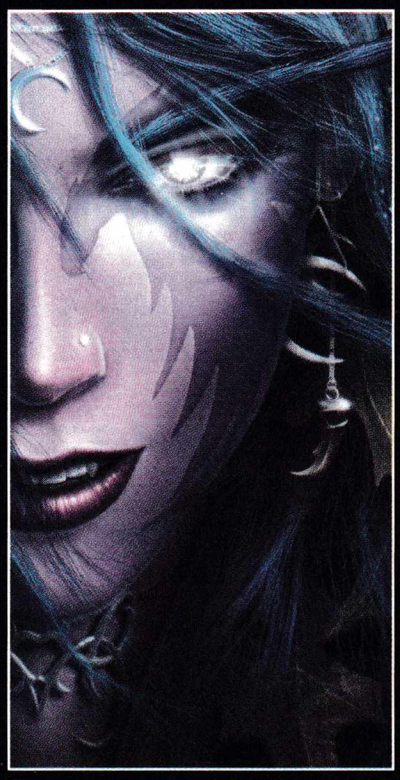
НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП ОТКЪМ ВРЕМЕ И ТРАФИК!

Неограничен трафик	64kbps	60 лв./месец
Неограничен трафик	128kbps	99 лв./месец

За заявки и информация ни търсете всеки ден на тел. 9 7000; Плевен - 064/802 111, Велико Търново - 062/624144

Наръчник на играча

Нощни Елфи (Night Elf Sentinels)



Нов герой:
Warden
Нови единици:
Mountain Giant, Faerie Dragon
Нови ъпгрейди:
Well Spring, Mark of the Claw, Mark of the Talon

В обществото на Нощните Елфи надзирателките (Wardens) играят ролята на пазачи, убийци и ловци на глави. Новият герой на елфите е много полезен за задачи тип "удари и бягай". Със способността Blink можете да се телепортирате мигновено в близката околност – това умение е безценно за проникване зад вражеските линии или за спасяване от напечени ситуации. Fan of Knives е самонасочваща се атака, насочена към всички единици около вас, включително летящи, заровени или невидими. Shadow Strike поразява единична цел, забавя движението ѝ и я отравя (продължава да нанася щети след началния удар) – изключително полезна за отстраняване на герои или други могъщи врагове. Ултимативната способност Vengeance призовава на ваша страна за 180 секунди могъщ Аватар, имунизиран към повечето заклинания, който съживява духове от труповете на убитите ви единици. Това умение може да обърне хода на всяка битка, която върви зле. Духовете изчезват, когато Аватарът бъде унищожен или времето му изтече, но иначе са неуязвими. Ключов показател – Ловкост.

● Планинският гигант (Mountain Giant) е единица тип "танк" – бронран (особено с всички възможни ъпгрейди), тромав и с неприлично много жизненост. Той може да бъде сериозно ранен само от по-тежките вражески единици и е идеален срещу лека melee-армия. Атаката му е много силна, особено ако отскубнете дърво за оръжие (War Club, разрушава се след 15 удара). Способността Taunt провокира близките врагове да го нападат и така може да спаси други уязвими или особено ценни единици, макар че ако противника е опитен играч, той почти мигновено ще им зададе старата цел за атака. Тя не е ефективна срещу магьосници, които правят заклинания, или работници, които ремонтират.

● Новата летяща единица Faerie Dragon е предвидена изключително за контриране на вражеските магьосници. Способността Mana Flare ранява близките врагове, когато правят заклинания, а освен това увеличава бронята на дракончето. Другата способност Phase Shift го пренася временно в друго измерение, където не може да атакува или да бъде атакувано. В някои ситуации е благоразумно да изключите опцията за Autocast на тази способност, за да спестите мана за Mana Flare.

● Нови ъпгрейди, специфични за Нощните Елфи, са – Well Spring (увеличава капацитета и скоростта на запълване на вашите Moon Wells), Mark of the Claw (позволява на Друидите да използват способността Roar, когато са във форма на мечка) и Mark of the Talon (аналогично за другия тип Друиди и способността Faerie Fire).

Хора (Human Alliance)

Нов герой:
Blood Mage
Нови единици:
Spell Breaker, Dragonhawk Rider
Нови ъпгрейди:
Arcane Tower, Flak Cannons, Barrage, Fragmentation Shards

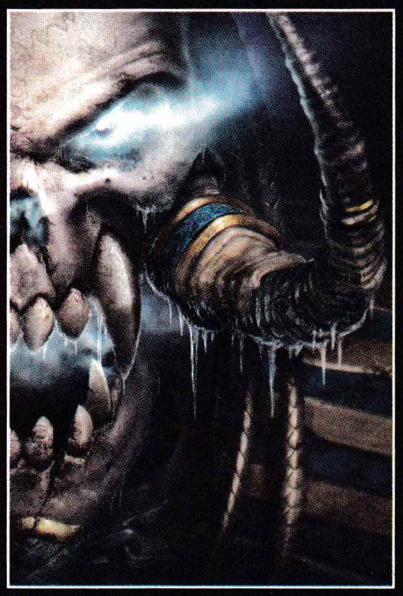
Втората солова кампания в експанжъна е посветена на съдбата на Кръвните Елфи, затова не е чудно, че повечето нови единици на Човешкия съюз са обвързани с тях. Новият герой може би изисква малко повече практика, за да бъде използван съвсем ефективно, но въпреки това е полезен. Способността Flame Strike създава огнена колона, която прави сериозна щета на всички единици в колоната (приятелски и противникови) и вторична щета след това, ако единиците не излязат бързо от поразената зона. Особено е ефективна, когато опонентът се бори едновременно на няколко фронта и вероятно няма да реагира навреме. Тази способност освен всичко друго изгаря и дървета. Способността Banish може да бъде използвана по два начина – за обезвреждане на силните вражески Melee единици или за спасяване на вашите собствени магьосници от атаки. Единицата, която посочите с Banish, не може да прави или понася физически щети за определено време (от 12 до 36 секунди в зависимост от нивото, на което сте взели Banish), но за сметка на това е особено уязвима за магия (66% повече щета). Третата способност Syphon Mana ви дава възможност да "крадете" противникова магическа енергия и практически премахва нуждата от носене на еликсири за мана.Ултимативната способност призовава феникс, който е силна летяща единица с имунитет към повечето магии. Когато умре, той оставя огнено яйце с 200 точки жизненост. Ако то не бъде унищожено до 10 секунди, от него се излюпва нов феникс. Ключов показател за героя е Интелектът.

● Spell Breaker е много специфичен "крадец на заклинания" – контрамагическа единица, която пренасочва вредните заклинания, които прави врагът, върху собствените му единици, а пък полезните – върху вашите. За съжаление, той не може да докосне заклинанията, правени от героите, а също така въпреки опцията за Autocast, върху някои определени магии (Anti-magic Shell, Unholy Frenzy, Cyclone) се налага да бъде използван "ръчно". Втората му способност Control Magic ви дава контрол над вражеска призована единица. Освен това е имунизиран към повечето заклинания и има допълнителната способност Feedback (всяка успешна атака "изяжда" част от вражеската мана и прави допълнителна щета в същия размер).

● Dragonhawk Rider е летяща единица, която може да обезвреждa противниковите отбранителни сгради с умението си Cloud. Другата способност Aerial Shackles пък обездвижва противниковите летящи единици и им прави по 20 щета всяка секунда.

● Нови ъпгрейди за Хората са Arcane Tower (нов вид универсална защитна кула с магическа атака, която освен това може да разкрива неизследвани части от картата), Flak Cannons (вашите Летящи Машини, които преди бяха наричани Gyrocopters, правят допълнителна "разпръскваща" щета, когато нападат летящи врагове), Barrage (Пасивна противовъздушна атака за обсадни машини) и Fragmentation Shards (сериозно подсилва щетата на вашите Mortar Teams).

Мъртвци (Undead Scourge)



Нов герой:
Crypt Lord
Нови единици:
Obsidian Statue, Destroyer
Нови ъпгрейди:
Nerubian Tower, Skeletal Mastery, Exhume Corpses, Burrow

"Пък казват, че нямало бъгове в игрите на Blizzard" – това е един от лафовете на гигантския скарабей, който е новият герой на Мъртвците. Високата жизненост, тежката броня и арсеналът способности правят от него перфектния "танк" в арсенала на Мъртвците. Пасивното умение Spiked Carapace повишава допълнително бронята и прави щета на всички единици, които се осмелят да го атакуват с близка атака. Impale прави щета и краткотрайно зашеметяване на близките наземни единици, но не е толкова ефективна, колкото аналогичните способности на някои други герои. Carrion Beetles създава до пет буболечки от труповете наоколо. Те нямат определено време на живот, за разлика от повечето призовавани същества. Ако повишите умението, на второ или трето ниво стават по-големи и могат да се заравят (това ги прави идеални шпиони).Ултимативната

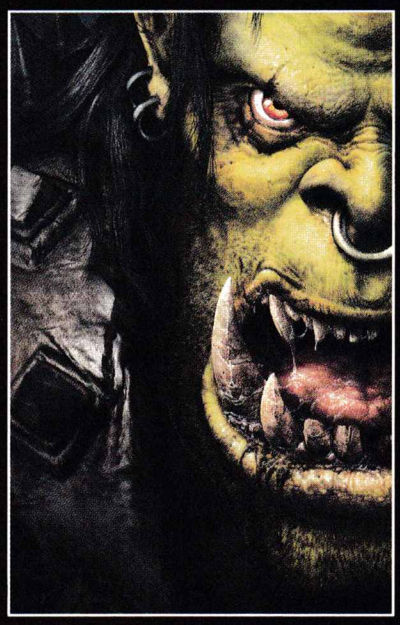
способност Locust Swarm призовава ято скакалци, които атакуват всички врагове наоколо и същевременно възстановяват жизнеността на Криптовия Лорд. Ключов показател, естествено, е Силата.

● Обсидиановата статуя (Obsidian Statue) не се намесва директно в боя, но може да реши не една битка със способностите си да възстановява жизненост или мана на близките единици. Универсална поддържаща единица, която може да намери място в абсолютно всяка армия. Ако ви трябва нещо по-различно, можете с ъпгрейд да я превърнете в Destroyer – противомагична летяща единица, която консумира магическа енергия. Способността Absorb Mana черпи мана от ваша собствена единица, а Devour Magic консумира активни заклинания, възстановявайки мана и жизненост. Излишната мана се изразходва с Orb of Annihilation – заклинание с Autocast, което чувствително подсилва атаките на вашия Destroyer.

● Мъртвците получават новата защитна сграда Nerubian Tower – със студените си атаки тя може да забавя и поразява както наземни, така и летящи единици. Въпреки това е по-слаба от традиционните Spirit Towers. Опитните играчи препоръчват защитни формирования, съставени от 2 Spirit Towers на преден план и една от новите Nerubian Towers зад тях.

● Друг полезен нов ъпгрейд е Skeletal Mastery, който дава възможност на некромансерите ви да вдигат по един скелет-маг и един скелет-боец от всеки труп (вместо традиционните 2 скелета-бойци). Скелетите-магове имат ефективна далечна магическа атака и превъзхождат бойците. Интересна опция е Exhume Corpses – дава възможност на вашите Meat Wagons да "произвеждат" трупове (този така полезен за Мъртвците ресурс) – няма нужда от повече досадни пътувания до гробището, когато примерно искате да създадете армия от скелети. Последният ъпгрейд е Burrow, който дава възможност на паякоподобните Crypt Fiens да се заравят в земята.

Орки (Orcish Horde)



Нов герой:
Shadow Hunter
Нови единици:
Spirit Walker, Troll Batrider
Нови ъпгрейди:
Troll Berserkers,
Reinforced Defenses, Burning Oil

Лечител и вуду-магьосник, героят Shadow Hunter дава много нови опции на оркската орда. Заклинанието Healing Wave възстановява жизненост на 3-5 съюзници, в зависимост от нивото, на което сте го взели, и е особено полезно в началото на играта. Hex превръща временно противникова единица в безвредно същество. Трае 15-45 секунди. Може да се използва дори върху герои, но в този случай времетраенето на проклятието е драстично по-малко: 4-6 сек. Serpent Ward призовава магическа неподвижна единица, която автоматично атакува враговете ви по земя и въздух. Ултимативната способност Big Bad Voodoo прави неуязвими всички единици около героя (но не и самия Shadow Hunter). Когато я използвате, трябва да сте

сигурни, че ще успеете да го защитите с други средства от вражески атаки – добра идея е примерно да го запасите с лечебни еликсири. Ключов показател – Ловкост.

● Spirit Walker е заклинател и жрец на расата на Таурените (в момента част от Оркската Орда). Способността Spirit Link свързва с мистична енергия 4 ваши единици, така че 50% от щетата, която всяка от тях поема, да се разпределят между останалите. Може би не ви звучи много сериозно, но това скромно заклинание може да контрира успешно почти всички бойни тактики, свързани със съсредоточаване на атаките върху единствен враг. Disenchant е съвсем стандартна магия, премахваща заклинания и правеща щети на призованите единици върху определена територия. Ancestral Spirit е безценна способност, която съживява друг загинал Таурен (но не герой!), при това на пълна жизненост. Тя е абсолютно задължителна, ако използвате чес-

ФАКТИ

Информацията за тази статия е подбрана от официалния сайт на Blizzard - http://www.battle.net/war3/ (препоръчвам да го посетите, ако се интересувате от точни статистики и конкретни цифри), а също няколко други стратегически ръководства и допълнена от собствения ми опит като играч. Материалът няма претенции да е изчерпателен и се отнася предимно до нововъведенията в The Frozen Throne. Подобно ръководство за оригиналния Warcraft 3: Reign of Chaos публикувахме преди година в брой 24 на PC Club (ако не пазите този брой, можете да го намерите на диска към миналия брой 34). Много от стратегиите, описани там, са съвсем подходящи и за експанжъна.

то единици от тази раса. Последното умение Etherial Form дава възможност на вашия Spirit Walker да приема нематериална форма, в която е неуязвим за физически атаки, но силно уязвим за магически.

● Прилеповите Ездачи (Bat Riders) са лека летяща единица, идеална за унищожаване на сгради (особено в комбинация с пасивното умение Liquid Fire). Другото им приложение е като камикадзета – Unstable Concoction унищожава вашия Bat Rider и прави бруталните 900 точки щета на един летящ враг и по-малка вторична щета на околните – това често слага категорична точка на опитите на противниците да ви атакуват по въздуха.

● Ъпгрейдът Reinforced Defenses подсилва значително защитните ви сгради (Burrows, Watchtowers) и е полезен дори когато планирате да използвате само няколко от тях. Burning Oil дава допълнителна огнена щета на вашите Demolishers (новото име на катапултите) – с този ъпгрейд изстрелите им запалват земята, което нанася вторична щета на стоящите в огъня единици. Последният ъпгрейд е за вашите Ловци на Глави (Troll Headhunters). С него те стават Berserkers – по силна единица със способността Berserk, която увеличава с 50% скоростта на атаките, но за съжаление и щетите, които получавате.

Неутрални герои

Поради липса на място ще спомена само накратко петимата неутрални герои и няма да навлизам в детайли при описанието им. Те се наемат в неутралната сграда Tavern и са готови да служат на всяка раса. Naga Sea Witch е морско същество от расата на Нага, което със сигурност сте срещали (и контролирали) в соловите кампании. Тя е единственият неутрален герой с ключов показател Интелект. По мнението на експертите в Интернет способностите ѝ като цяло отстъпват на интелект-базираните герои за четирите раси. Pandaren Brewmaster е представител на далечната екзотична раса от панди в света на WarCraft, която навремето се появи като първоаприлска шега, а сега явно дойде времето да бъде приета насериозно. Способностите му, тип "пияният майстор", са много ефектни и той вече се е превърнал в любимец на мнозина играчи в Battle.net. Beastmaster представлява хибрид между огре и орк – можете да го пробвате в бонус-кампанията, която върви с играта. Той не случайно е избран за главен герой в нея – способностите му го правят едва ли не самодостатъчен. Последните двама герои са Dark Ranger (спомнете си Sylvanas Wildrunner от третата кампания) и Pit Lord. Рейнджърът е единственият неутрален герой, базиран на показателя Ловкост. Pit Lord, Brewmaster и Beastmaster имат за ключов атрибут Силата.

Боян Спасов

MAGIC WORLDS

Единственият фентъзи магазин в България

Само тук ще намерите най-богатото разнообразие от любимите ви Trading card games:

MAGIC THE GATHERING
STAR WARS
LORD OF THE RINGS
HARRY POTTER
POKEMON

ОСВЕН ТОВА:
- Mage Knight
- Mech Warrior
- Chainmail
- D&D
- богата информация
- фантастична литература
- българска фантастика
- компютърни и game списания
- компютърни игри
- ролеви игри

гр. София,
пл. „Славейков" № 9 - безистен
(до бирария „Лучано")
www.magicworlds.net

UT2003

ChaosUT2

■ http://dynamic4.gamespy.com/~chaotic/

▲ Битка в подножението на пирамидата.

▲ I'm the king of the hill.

Поредният мод, еволюирал от Unreal Tournament към UT2003. Лично аз не бях чувал за него преди, което май е било пропуск, защото се оказа наистина добро предложение. Ако ви е писнало от уж "новия" геймплей на иначе страхотната игра – изтеглете си ChaosUT2 и го пробвайте.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Може би трябва да уточня, че този мод не е създаден с идеята за total conversion на UT2003. По-скоро е наблегнато върху разнообразяване на класическия стил на игра. Ще започна директно с новостите: добавени са нови оръжия, както и някои стари (например класическата снайперска пушка от Unreal Tournament), вероятно защото на феновете не им е харесало любимите им играчки изведнъж да изчезнат в новото издание на култовата игра. Освен това явно са черпени идеи и от други места, тъй като присъства един арбалет, който много напомня Wookie Bowcaster от Jedi Knight-серията. Не говоря само за външния вид, а и за режимите на стрелба – може да изстрелва по една стрела или няколко в широка дъга напред. Дежурният гранатомет, който в чист вид отсъстваше от UT2003, също е налице. Едно ново оръжие, наречено C.U.T.T.E.R., е добре познато още от Unreal (като Ripper), и изстрелва остри като бръснач дискове, които могат да отскачат от различни повърхности, и в тесни пространства стават наистина "убийствено" опасни. Не липсва и необходимият на всички Rail Gun, наречен ERDW. Въобще всички възможни оръжия от този тип игри са събрани в ChaosUT2.

Графика
9
Звук
9
Геймплей
9
Общо
9

Най-свежото попълнение обаче си остава Claw2

Представлява нещо като гранатомет, който изстрелва малки усмихнати личица. Те издават странни звуци (бих казал, че се хилят и мърморят разни неща) и същевременно експлодират. Удоволствието е пълно.

Като добавка към това има и отделен бутон за специална функция на повечето пушкала. Например rocket launcher се сдобива с управляеми ракети по подобие на този в Half-Life, а арбалетът може да изстреля една стрела, но с голяма сила. Де факто по този начин режимите на оръжията стават не два, а три.

Има и различни видове муниции – запалителни, отровни, експлозивни, и всякакви други. Те варират от оръжие до оръжие и може да се превключва между тях с отделен клавиш. Всеки от тези видове е приложим в различна игрова ситуация, което допълнително разнообразява играта.

Друго си е да стреляш от високо

Освен оръжия са добавени и предмети. Липсващите на много хора Jump Boots отново са налице, както техен "колега" – AntiGrav Belt. Има дори и grappling hook, което като идея датира още от времето на Quake 1. С всички тези нови добавки подвижността и възможностите на играча се повишават многократно. В едно по-напрегнато меле винаги ще има някой, който ще скача високо, ще се рее, или ще се залепи за стената и ще започне да обстрелва останалите от там.

Забавен момент е, че можете да ритате. Точно както в Duke Nukem 3D, да речем. Един добър ритник може да изхвърли играч от някой мост или височина, а можете да ритате настрани и мините или пък translocator-ите на противниците си.

По отношение на режимите нещата са аналогични. Вече можете да се насладите на King Of The Hill, включително и в team-разновидност. Единственият проблем е, че в оригиналната инсталация на мода има само една игрална карта, а останалите трябва да се свалят допълнително от сайта. Не че това е голям проблем, а и дизайнът е наистина отличен.

Графиката е много добра, практически всичко е като излязло от ръцете на екипа на Epic, и е напълно достойно да влезе в някой следващ бонус пак. С това допълнение UT2003 вече наистина прилича на старите издания от серията и според мен така и трябваше да изглежда още при излизането си. Дано разработчиците си вземат поука от този факт. Като цяло удоволствието от ChaosUT2 е наистина голямо и го препоръчвам на всички.

UT2003

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	7	8

FaceOff

■ http://faceoff.modportal.net/

▲ Сигналният пистолет.

▲ Лед и огън.

Колкото и голям фен да съм на тактическите шутъри, не мога да разбера защо всеки се опитва да изкара точно такъв мод. Ако FaceOff не беше модификация за все още новата платформа UT2003, може би нямаше да му обърна никакво внимание. Но също много интересен е и фактът, че за разлики от "конкурентни" заглавия, FO се разработва от един-единствен човек, а това е рядко срещано явление.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Казаното по-горе е може би най-големият плюс и същевременно най-големият минус на този иначе нелош проект. Идеята му е максимално изчистена и по нищо не се различава от тази на CS, Firearms, или Tactical Ops. Имам два отбора – контратерористи и терористи. Те или трябва да изпълнят някаква задача (до този момент само един вид), или да се избиват един друг, докато не им писне. Но за режимите ще говорим малко по-нататък, а като цяло в концепцията на играта няма нищо оригинално. Поне реализацията не е никак лоша.

Няма отделни класове, всеки може сам да избере екипировката си, и то без никакви ограничения. Има шест основни оръжия – снайперска пушка, shotgun, картечен пистолет със и без заглушител, многозаряден гранатомет и щурмова пушка. Имената им са сменени, но като цяло в тях лесно ще разпознаете неща като MP5 или SPAS-12. Пистолетите са два – Glock 17 и H&K USP Tactical (не че се казват така в играта). От специалната екипировка има само три вида – бронежилетка, гранати, и... сигнален пистолет. Първите две са ясни, а предназначението на третото в тази игра ми е малко неясно. Може да се използва за оръжие, но оттам нататък ползата от него е никаква.

Иначе оръжията са много добре пресъздадени, макар че в някои отношения реализмът им куца. Но моделите им са наистина детайлни, поне това може да им се признае. Основният проблем е малкият им брой. Фактически още след 15-20 минути игра вече ще ви е писнало от тях и ще искате още.

Същото е положението с картите. Те са точно три на брой и са относително малки. Терените са три вида – снежен, пустинен, и тревист, като на последния действието се развива през нощта. Дизайнът им е добър, макар и прекалено праволинеен (казано иначе – местностите за затворени и прекалено "симетрични"), но си личи, че са положени усилия в тази насока. Игралните режими, както вече казах, са три – Team Deathmatch, Capture The Flag, и Objective. В Objective целта е да вземете едно куфарче от базата на противника и да го занесете във вашата собствена база, докато другият отбор трябва да ви пречи.

Играта, учудващо, не е разделена на рундове. Просто може да се настройва таймер, ограничаващ респоуните – например на всеки 5 или 10 секунди. Това понижава тактическия елемент, но прави геймплея по-динамичен. И без това

▼ Наистина детайлни модели.

FaceOff не претендира за голяма реалистичност

Общото впечатление от реализацията на играта е много добро, но в този случай качеството не може да компенсира липсата на количество. Малко карти, малко режими, малко оръжия. Разбира се, изключено е да се очаква от един-единствен човек да успее да развие проекта си на нивото на някой екип от десетина души. И все пак, макар че удоволствието от FaceOff не е малко, ще бъде обречен на забвение, ако не се развие. А това ще е наистина лошо, тъй като въпреки изтърканата концепция има предпоставките да се превърне в нещо наистина добро. Авторът твърди, че засега не е успял да намери достатъчно "надеждни" хора, които да му помагат, макар че като цяло ентусиазъм не е липсвал.

С две думи за FO: ако нямате друго под ръка – опитайте го. Поне за да видите как би изглеждал тактически екшън с енджина на UT2003. Най-вероятно ще прекарате поне 1-2 приятни часа с него.

MOD NEWS

Иван Цирков
blader@mail.bg

Battlegrounds 1.3

http://www.bgmod.com/

Този доста интересен мод за Half-Life е посветен на войната за независимост на САЩ. Досегашната версия, 1.2, изглежда много добре, и определено е оригинална. При липса на комерсиални игри на подобна тематика (изключвам недомислицата "Gods and generals"), може би ще ви е интересно да го пробвате.

Colosseum

http://www.jakekeating.com/ /thesis/index.htm

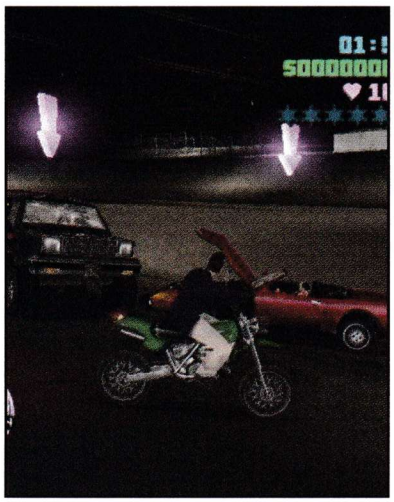
Излезе многообещаващ мод за Jedi Outcast. Той ви пренася в древен Рим, където влизате в ролята на гладиатор, сражаващ се в Колизея. Графиката и моделите са детайлни. Оръжията, броните, и архитектурата са изключително автентични. Въобще това е приятно разнообразие в сравнение с масата други модове за JO.

Firearms 2.8

http://www.firearmsmod.com

Въпросния мод за Half-Life ви представихме в брой 22 на списанието. В момента е почти завършена новата му версия 2.8, която се очаква да внесе наистина много промени в играта. Както винаги ще има нови оръжия, някои от старите ще бъдат променени с цел баланс и като цяло моделите ще бъдат подобрени. При положение, че прословутата нова версия на Counter-Strike се бави толкова време, може би в края на краищата е време да се опита нещо ново?

Multi Theft Auto: VC 0.1



http://www.multitheftauto.com/

Излезе версия на този популярен мод, добавящ мултиплейър възможност в GTA3, която поддържа и GTA: Vice City. Разработката е в ранен стадий, има бъгове (например движението на хората), но това вероятно ще се промени с времето. По-важното е, че вече можете да разцъквате тази култова игра и с приятели.

Infiltration

http://infiltration.sentrystudios.net/

Ако някой все още се чуди какво става с очакваната вече близо две години версия 2.9 на мода – ами все още не е пусната. Не че развитието е спряно, просто постоянно се добавят нови и нови неща, и ако продължава така, скоро ще се получи едва ли не изцяло нова игра. Лично на мен това не ми пречи, но все пак щеше да е добре, ако бяха пуснали няколко междинни версии през това време. Междувременно това си остава може би най-реалистичният мод за която и да е игра, правен някога.

Diablo II 1.10

http://www.diabloii.net

Тази новина надали е за тази рубрика, но все пак – излезе бета версия на новия пач за Diablo II. Като от една страна, това не може да мине за експанжън, а от друга – промените в геймплея засенчват повечето от фенските модификации по мащабност. Не е изключено в следващия брой да получите подробно представяне на промените в играта.

Vice City: All Opened Up

http://www.gamershell.com/ /download_2820.shtml

Това е доста интересен мод за Grand Theft Auto: Vice City. На първо място – всички мисии са отключени и можете да ги поемете по всяко време. Има добавени и доста други. Започвате играта с доста пари и оръжия, което ви дава възможност за добър "начален старт". Най-любопитни са новите asset-ове, които можете да купувате (например Escobar Int. Airport), за да ви носят пари. Единственият проблем е, че трябва да започнете играта отначало, а не можете да заредите стар сейв.

Quake 3: Navy Seals 1.9

http://www.ns-co.net/

Скоро ще имаме възможност да се насладим на тази отборна модификация на Quake 3. Нейна стара версия ви представихме в брой 23 на списанието. Ще припомня с две думи за какво става въпрос: геймплеят е подобен на CS, т.е. реалистичен отборен екшън с различни задачи, хубава графика и динамичен геймплей.

Natural Selection 2.0

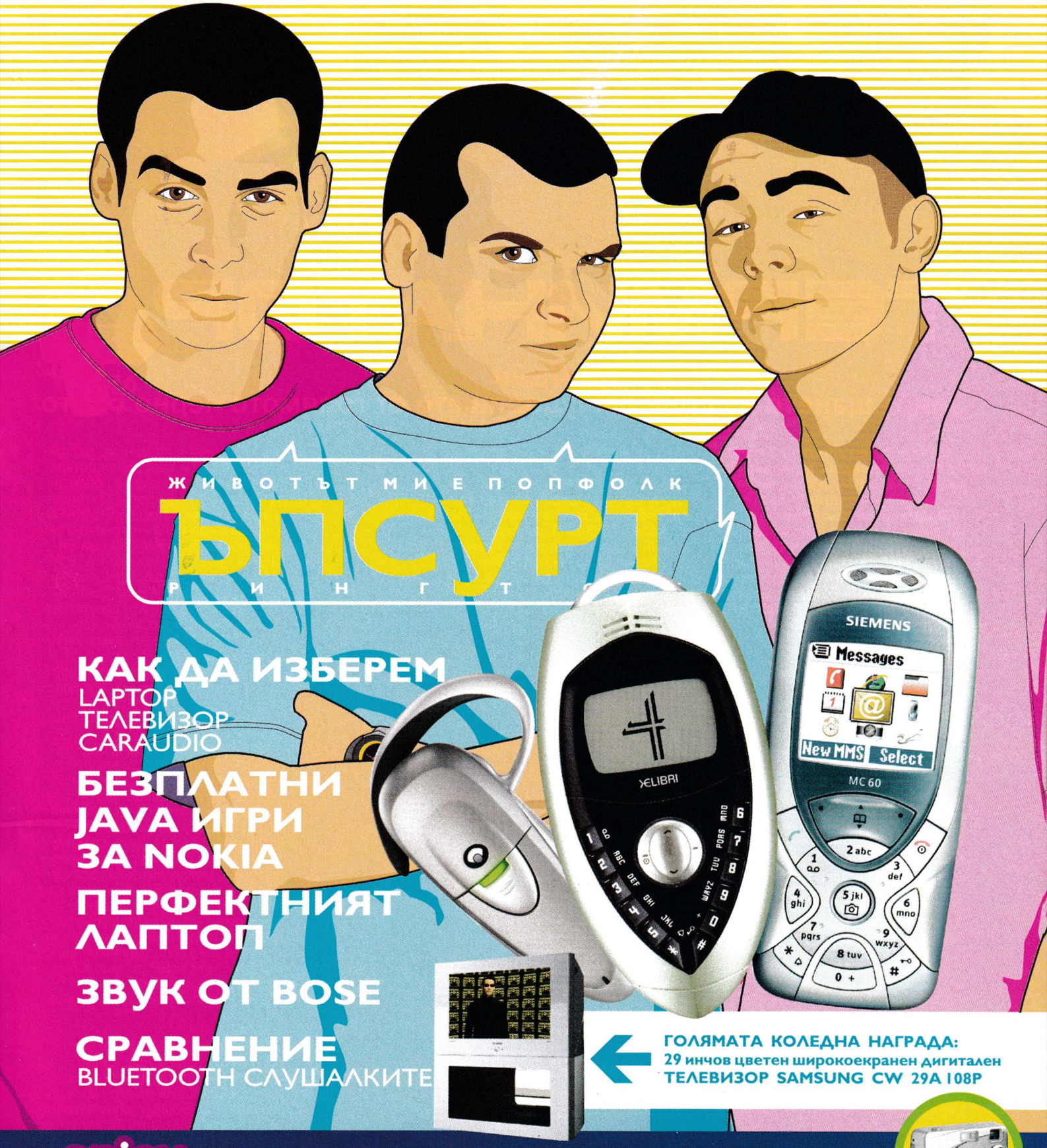
http://www.natural-selection.org/ns.html

Обявена беше новата версия 2.0 на култовия мод за Half-Life, представен ви в брой 30. Това уникално само по себе си заглавие е придобило още по-завършен вид. Променена е системата за събиране на ресурси, добавени са нови технологии и ъпгрейди. В графично отношение също е поработено доста, а са добавени и нови звуци и т.н. Обявената дата на излизане е 31 юли, т.е. дори и да се забави, по времето, когато четете това, би трябвало вече да е излязло.

www.hicomm.bg • брой 27/ август 2003/ 4,99 лв.

HiComm

списание за нови технологии и комуникации



ЖИВОТЪТ МИ Е ПОПФОЛК

ЪПСУРТ

РИНГТОН

КАК ДА ИЗБЕРЕМ
LAPTOP
ТЕЛЕВИЗОР
CARAUDIO

БЕЗПЛАТНИ JAVA ИГРИ ЗА NOKIA

ПЕРФЕКТНИЯТ ЛАПТОП

ЗВУК ОТ BOSE

СРАВНЕНИЕ
BLUETOOTH СЛУШАЛКИТЕ

ГОЛЯМАТА КОЛЕДНА НАГРАДА:
29 инчов цветен широкоекранен дигитален
ТЕЛЕВИЗОР SAMSUNG CW 29A 108P

enjoy
by FinesMobil
ИГРАЙ И СПЕЧЕЛИ ДИГИТАЛЕН ФОТОАПАРАТ

ТЕРМИНАТОР 4

Завръщането на ~~сина на чудовището~~ Бате Арни от голямото черно ~~бъдещо~~ бъдеще

Едва що Терминатор 3 излезе на голям екран, в редакцията на PC Club вече получихме по секретни канали съкратения сценарий на следващия четвърти епизод. Тъй като не сме от онези хора, които биха крили такова културно съкровище от широката общественост, не се колебаем веднага да го публикуваме. ВНИМАНИЕ – съдържа спойлери!

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Начални кредити. На заден план – ЕКШЪН с ГОЛЕМИ ЕКСПЛОЗИИ. Сцената е от близкото бъдеще. За това свидетелства субтитърът "Близкото бъдеще". Още ЕКСПЛОЗИИ. Кредитите свършват.

Нова сцена – в наши дни. В случай, че ПУБЛИКАТА не се е досетила сама за това, се появява субтитър "Наши дни". ДЖОН КОНЪР разхожда КУЧЕТО си в парка. Наблизо се появява енергийна телепортаторна хроно-сфера, от която излиза БАТЕ АРНИ с голяма пушка в ръка. Той вече не е толкова млад, колкото в предишните серии.

КУЧЕ: Джаф!

ДЖОН КОНЪР (отегчено): Ти от кои си?

БАТЕ АРНИ: Exception #16. Перефразирайте въпроса! Abort, Retry, Fail? Съпротивата е безсмислена.

ДЖОН КОНЪР: Питам дали си от тия, които искат да ме убиват или от ония, дето искат да ме спасяват?

БАТЕ АРНИ: Целта е идентифицирана. ДЖОН КОНЪР, подлежащ на терминация. Съпротивата е безсмислена.

ДЖОН КОНЪР: Мислех, че вече пращате жени и/или течни ламаринковци.

БАТЕ АРНИ: Този модел Т-800 се е доказал неколкократно като най-ефективна машина за убиване (Глас зад кадър: а освен това продава филма). Другите модели се появиха като очевидно несполучливи. Този Т-800 е пратен от Скайнет в миналото, за да унищожи лидера на хората ДЖОН КОНЪР... Съпротивата е безсмислена.

КУЧЕ: Бау!

ДЖОН КОНЪР: Същият Скайнет, който унищожихме във втория епизод, като предвратихме появата му, нали? Защо ли не съм впечатлен... Няма никакъв смисъл и да опитваш – смяташ ли, че ако ти беше успял да ме убиеш в миналото, човешката съпротива от бъдещето нямаше да прати друг Терминатор, който да предодврати това. Пък и без друго, онова, твоето бъдеще, явно няма да го бъде – видяло се е. Винаги си ми бил симпатичен, затова пак ти казвам – няма смисъл и да опитваш.

БАТЕ АРНИ: Съпротивата е безсмислена.

БАТЕ АРНИ се прицелва с пушката. Ситуацията е ДРАМАТИЧНА. ДЖОН КОНЪР не изглежда впечатлен. Появява се нова енергийна сфера. От нея излиза БАТЕ АРНИ 2, който спасява ДЖОН КОНЪР. Той все още не изглежда впечатлен.

БАТЕ АРНИ 2: Аз съм пратен от бъдещето, за да спася ДЖОН КОНЪР.

БАТЕ АРНИ: Хаста ла виста, бейби!

БАТЕ АРНИ 2: Това е моя реплика, трябваше аз да я кажа!

Куче: Ауууу!

Нови две енергийни сфери. Появяват се БАТЕ АРНИ 3 и БАТЕ АРНИ 4. Единият е пратен, за да спре БАТЕ АРНИ 2 и така да предотврати предотвратяването на предотвратяването... А другият... Ох, няма значение, така и така ПУБЛИКАТА отдавна е загубила интерес към сюжета и иска ЕКШЪН. Започва ЕКШЪН – нечетните номера БАТЕ АРНИ (които са ЛОШИ), срещу четните (които са ДОБРИ). РЕЖИСЬОРЪТ потрива ръце, защото е спестил пари, наемайки само един актьор.

ПУБЛИКАТА (впечатлено): У! А!

КУЧЕ (иронично): Мяу!

Появява се нова енергийна сфера. От нея излиза НЕО от Матрицата.

НЕО: Извинявайте, сбъркал съм филма!

НЕО си тръгва. Следва още ЕКШЪН. Появяват се още няколко версии на БАТЕ АРНИ, пратени от бъдещето, за да предотвратят предотвратяването на предотвратяването... Ох, забравете! Когато бройката стига 22, те се организират в два отбора и спретват едно бързо футболно мачле. Настава голямо МЕЛЕ! Накрая ДОБРИТЕ (които са с четни номера, да не забравяме) побеждават. С дузпи. След това си тръгват с енергийна сфера, вдигайки палец като последен поздрав към ДЖОН КОНЪР (а също и ретроспекция към старите серии).

ДЖОН КОНЪР: Все още не съм впечатлен.

КУЧЕ: И аз!

НЕО: А мен питате ли ме, дето дори нямах роля в този филм...

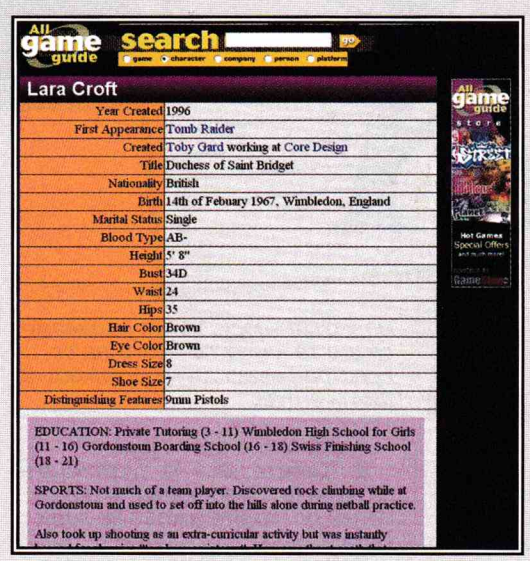
Енергийната сфера изчезва с голяма ЕКСПЛОЗИЯ, която събужда заспалата ПУБЛИКА точно навреме за надписа "Очаквайте Терминатор 5". Потичат финалните кредити.

Край. Или, по-вероятно, не...

All Media Guide

Въпреки заглавието няма да ви занимавам с www.allmediaguide.com сайта, тъй като на него едва ли ще намерите нещо интересно, освен връзки към трите дъщерни сайта на компанията (AMG) представляващи доста богата база данни за игри, музика и филми. Именно с тях смятам да ви запозная.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com



All Music Guide

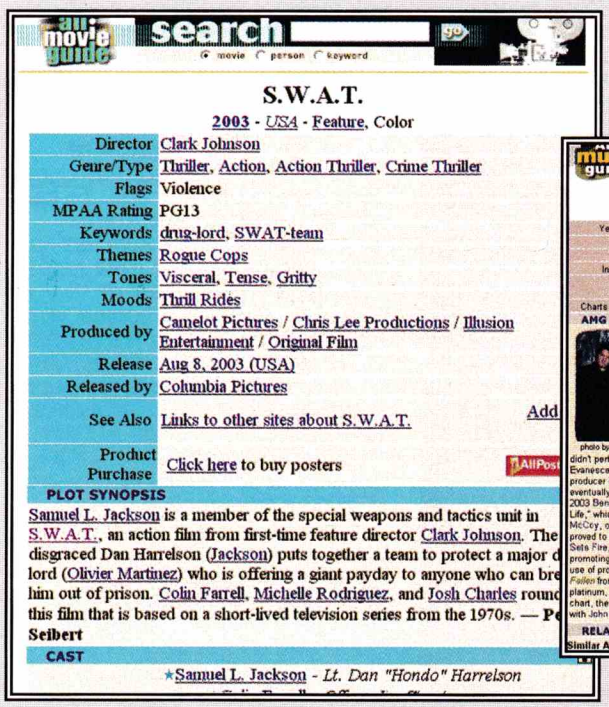
http://www.allmusic.com

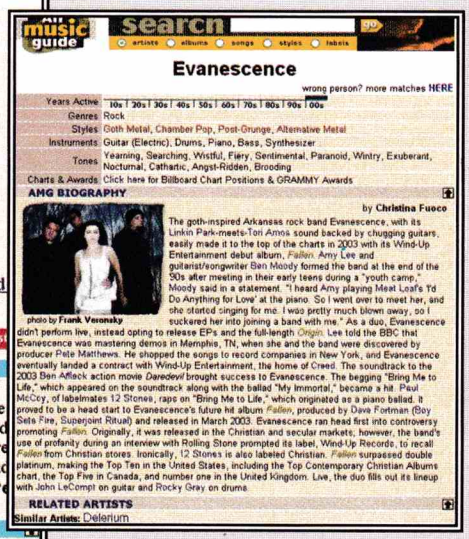
Сайтът е посветен изцяло на музикалната индустрия. На него ще откриете информация за почти всичко свързано с музиката. За лесна навигация сайтът предлага търсачка, която търси по избран критерий – изпълнител, албум, песен и т.н. Информацията за всяка група (или изпълнител) включва години, през които са били активни, стилове, в които свирят, инструментите, които използват, кратко ревю на групата, музиканти, които са работили с тях, дискография, избрани песни от цялото им творчество и др. Разбира се, информацията не е толкова пълна, колкото би била на един фенсайт на определена група, но не е и това целта. All Music Guide е доста удобен, когато търсите групи свирещи определен стил или когато искате да разберете кой изпълнява някоя песен и т.н. Ако търсите класическа музика, няма да я намерите на тук. За нея е отделен изцяло друг сайт, който се намира на адрес http://www.allclassical.com.

All Movie Guide

http://www.allmovie.com

Този сайт едва ли може да се мери с Internet Movie Database, но определено е добра алтернатива, най-малкото заради по-пълната биография на актьорите. Иначе освен нея ще намерите още доста полезна информация за множество артисти, продуценти, режисьори, сценаристи и др. и разбира се, тяхната филмография. За всеки филм е предоставено кратко описание на сюжета, актьорския състав и няколко допълнителни данни включващи жанр, дата на излизане, подобни филми и т.н. Интересно е, че има описание на филмовите жанрове като за всеки един са посочени и няколко характерни за него филма. Също доста полезен е и списъкът с филмите, на които им предстои да излязат (или вече са излезли) на DVD. Не, че родните видеотеки предлагат всичко излязло на DVD, но все пак информацията е полезна. Навигацията в сайта е като при All Music Guide посредством търсачка или браузване, като имате възможност да го правите по име на филм или актьор, жанр, държава и година.





All Game Guide

http://www.allgame.com

През 1998 AMG се усещат, че гейм индустрията се разраства прекалено много, че да бъде подмината и затова създават сайт, който да покрива и тази медия. All Game Guide съдържа информация за над 31 000 игри за 65 платформи. Освен основни данни като дата на излизане, производител, издател, платформи, на които са излизали и жанр, сайтът предлага ревю и превю на повечето игри. Освен игрите ще намерите и полезна информация за компаниите занимаващи се с производството и разпространяването им. AGG посочва дори адресите и телефоните на компаниите, но поне за мен по-важните данни са адресът на уеб сайта и мейлът, както и игрите дело на (или тези които се разпространяват от) съответната компания. Друго интересно на AGG са данните за хора свързани с гейм индустрията и герои от игри. За съжаление при героите нещата хич не са розови. От десетте имена, които опитах, единствено за Max Payne и Lara Croft имаше нещо. Макар че за госпожица Крофт "нещо" е доста неточно определение, тъй като за нея има повече от достатъчна информация, което е разбираемо, при положение че е вероятно най-известната гейм героиня. В раздела Future Releases може да видите какви игри се очакват в близко бъдеще, като са посочени и дати на излизане, макар че, както знаем, пусковите дати се променят непрекъснато:)

pcclub@pcclub-bg.com

Три броя за героя

From: misho_2003@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club, отдавна набирам смелост да ви пиша и все не ми достига малко кураж, но ето сега бих желал да ви помоля да ми отговорите на 3 въпроса:

1. Относно супер продукцията на Matrix Reloaded. Искам да попитам дали "близнаците" ще участват и във третата част.

2. Изгледах трейлъра на новата част, която беше на DVD-то, но не разбрах как ще се казва и евентуално кога ще излезе на големия екран?

3. Относно картите ATI, искам да питам коя е най-новата карта от този вид на пазара, защото на скоро си закупих ATI 9700, което ми излезе доста солено, но за сметка на това след толкова много хвалби не можах да устоя на изкушението да не се сдобия с това чудо на техниката ...

С уважение: Михаил Стойчев

Reply:

Защо трябва да събираш смелост? Ние не хапем и общуването с нас не е опасно, поне доколкото ни е известно :) Ето ти и малко отговори, които надяваме се ще те карат по-често да се престрашаваш да ни драскаш по някои e-mail:

1. Вероятно ще ги има.

2. Третата част на "Матрицата" се нарича "Революции" и ще се появи по кината в края на годината.

3. Radeon 9700 за момента е абсолютен връх в областта на видеокартите и няма нужда да се притесняваш за инвестицията си. ATI през септември ще пуснат Radeon 9900, но поне още година-две настоящата ти карта ще е абсолютно актуална като производителност и с нея ще можеш да играеш на всички игри без да жертваш качеството на картината.

Къде е DVD видеото?

From: dimanchev@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Много ви харесвам и мисля, че сте най-добрите. Обаче имам няколко неотложни проблема и въпроса. Отнася се за DVD-то. В броя сте написали, че има някакви супер екстри като филм за филма Ангелите на Чарли, Томб Райдер...(от миналия брой-HL2 създаването на Матрицата и т.н.) Обаче пускам си DVD-то и какво да видя - няма нищо такова. В директорията dvd video има само инсталиране на някаква програма за DVD. Инсталирах я и пак нищо. Е, на какво прилича това? Всички тези впечатляващи неща ги няма в нито една директория. Сега, очите ми ли не са на ред или какво? А пък wallpaper-ите не можах въобще да ги пусна (от миналия брой 33) Въпросът ми е за тези (wallpaper-ите) от 34 брой. Като кликна върху тях и ми излиза същото, което ми излиза като стартирам UNREAL TOURNAMENT 2003 и после някаква грешка същата като тази, която излезе като се опитвах да сложа един пач за Unreal-а). Направо невероятно! Какво да правя?

Моля помогнете!!!

Чао

Ваш ве4ен фен W_GANDALF_E

Reply:

За да гледаш видеочастта на DVD-то на PC Club, ти е необходим специален софтуер, който е приложен на диска и се нарича WinDVD. Естествено може да се ползва и друга програма. След стартирането на съответната програма тя или ще открие автоматично диска като видеодиск или път трябва да й бъде посочен ръчно. След това на екрана те очакват всичките екстри, за които става дума в описанието на DVD-то :) Естествено DVD видеото може да се гледа и на всеки стандартен домашен DVD Player, както и на конзолите PlayStation 2 и Xbox. Относно тапетите, които прилагаме. Те са обикновени картинки, които просто трябва да се копират на твърдия диск и след това да бъдат избрани за "тапет" от Windows. За да ги отвориш, ти трябва WinZIP или друга програма, която поддържа ZIP-архиви. На актуалния диск има такава и тя се нарича StuffIT. Същото важи и за MOD-овете за UT2003. Те са в така наречения UMOD формат, което означава, че ако UT2003 е правилно инсталиран, Windows ще ги асоциира с него и след кликане върху тях инсталацията ще започне автоматично! Това важи в пълна степен и за колекцията от MODs за UT2003, която има на диск 2 и DVD-то към настоящия брой на списанието!

Абонирайте се за PC Club и спестете пари

Тримесечен абонамент с DVD:	14.50 лв.
Шестмесечен абонамент с DVD:	28 лв.
Тримесечен абонамент с 2 CD:	11.50 лв.
Шестмесечен абонамент с 2 CD:	22 лв.

Вашето предимство с PC Club:

- Получавате списанието обикновено още преди неговото пускане на пазара.
- Доставка с препоръчана пратка. Дори няма нужда да излизате от дома си, за да сте в час с най-новото от света на игрите.
- Пестите пари спрямо коричната цена на списанието.

За да направите вашия абонамент, изпратете пощенски запис на адрес: **1582 София, жк. Дружба 2, бл. 503, вх. А, ет. 4 Иван Кънчев Георгиев**

НЕ ЗАБРАВЯЙТЕ ДА ПОСОЧИТЕ ТРИТЕ СИ ИМЕНА И ТОЧНИЯ АДРЕС!

Молба

From: noiniki@pevil.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Конничи уа на най-якото BG списание, което някога съм чел и надявам се още дълго ще чета. Стоп... стига толкова подмазване!!! Може да не съм редовен клиент, но пък от една година го купувам и имам много малки забележки, които не са за обсъждане. Имам няколко въпроса.

1. Много ми трябват снимки на Катлин Робъртсън (актрисата от Scary Movie 2 с надарено големите... очи) търся сайт като Google.com, ама Yahoo-то отваря същите линкове.

2. Има една супер игра, която е за джаги, но бъкел не разбирам от емулатори, а и английският ми куца с два крака. Играта е Cadilacs & Dinosaurius или нещо такова. Виждал съм я на комп.

3. Страшен фен съм на Red Alert II + Yuri's Revenge. Ако може, пуснете някоя статийка. Сигурен съм, че няма да е голяма загуба да не публикувате веднъж Frogger-подобните завоеватели на геймъри.

Това е от мен. Не се натискам за публикуване, просто искам отговор, ако може.

Ваш НаХаКаН-ия SUKS

Reply:

За снимки пробвай http://images.google.com. Ще бъдеш приятно изненадан. Снимки на актьори и актриси можеш да намериш на www.imdb.com, най-голямата база данни за кино в Интернет. По втория въпрос: Cadilacs & Dinosaurs можеш да играеш на PC с помощта на емулатор. Това е софтуер, който кара компютъра да се мисли за джага :) Подходящ емулатор за конкретната игра е MAME, който можеш да си изтеглиш от всеки сайт за емулация от типа на www.arcadeathome.com. Самата игра пък можеш да намериш на www.playagain.net. Приятно джиктане :) По последния въпрос единственият съвет, който можем да ти дадем, е да се снабдиш със стари броеве на списанието. Red Alert II бе подробно представена още в брой 2, а Yuri's Revenge бе представен в брой 14.

Дамски неволи

From: iv_petrova@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте!!!

Пише ви МОМИЧЕ!!! Слагам удивителните и главните букви, защото няма много момичета, които да обичат да играят и да си купуват съвсем редовно вашето суперсписание. Искам да ви благодаря, че ви има и че сте такива професионалисти в работата си. Страхотни сте. Но сега един въпрос, за да разнообразя малко похвалите: свалих си Will Rock, но не ми тръгна ;(((Казва ми "gsVideoInit() failed" Нямам идея какво значи това и как да го оправя. Много ще се радвам, ако ми налеете малко акъл, но и да не стане, няма да ви се кефя по-малко. Успех!!!

Reply:

На дама няма как да откажем помощ. Проблемът в случая най-вероятно се дължи на остарели драйвери за видеокартата или несъвместима с Will Rock карта. Най-нови драйвери могат да се намерят на www.nvidia.com за карти с чип на Nvidia (Geforce) и на www.ati.com за карти с чип на ATI (Radeon). За момента според нас е силно нежелателно използването на каквито и да е 3D-ускорители с чипове от други производители! Не е лошо да инсталираш и DirectX 9.0a от диск 2 или DVD-то към настоящия брой на списанието. Ако всичко това не помогне, проблемът най-вероятно е в инсталацията на играта.

Де е Mortal Kombat?

From: mrfantastic@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, мила редакция.

Аз съм ваш почитател от Плевен. Искам да ви питам какво стана с Mortal Kombat: Deadly Alliance? Кога и дали изобщо ще излиза за PC? Преди почти във всеки брой пишехте за нея и изведнъж спряхте. Защо? Кажете ми какво стана с нея? Очаквам с нетърпение strategy guide-а за WarCraft III: The Frozen Throne. А кажете ми, моля, кога ще излиза Star Wars: Knight of the Old Republic и Jedi Academy.

Продължавайте да сте най-якото геймърско списание в България (а и с още малко труд може би в Европа). Поздрави на екипа.

Reply:

За Mortal Kombat: Deadly Alliance спряхме да пишем, защото PC-версия чисто и просто няма да има. Преди няколко месеца нещата седяха по друг начин и затова и ние подробно отразявахме тази превъзходна игра. Между другото нашият съвет към всички фенове на Mortal Kombat продължава да бъде: намерете конзола и изиграйте Deadly Alliance!

Knights of the Old Republic ще излезе тази зима за PC, а Jedi Academy имаме удоволствието да представим още в настоящия брой на списанието. Версията, която имаме на разположение, е специална бета за пресата, която има достатъчно завършен вид, за да можем без особен риск да предположим, че играта ще се появи до месец-месец и половина.

Да не забравяме историята!

From: snowman_bg@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здрасти, пичове от PC Club.

Много ме кефите, но се сетих за нещо, което може да подобри списанието ви. Защо не направите едно приложение 4-5 максимум 6 страници към всеки брой. Като се съберат тези приложения от тези броеве и в крайна сметка да се получи "История на гейминга". Геймърите искат история!!!

Примерно в първото приложение га пише само за стратегиите - като се почне от първите C&C-та старите Warcraft-ове великия Starcraft и да се изчерпи всичко по темата. После да се напише всичко за екшъните (няма нужда да изреждам всичките пуцалки дето са излизали някога) и така всички жанрове. Като се съберат всичките хартийки да се получи свещена книга. Мисля, че много геймъри ще се позаинтересуват.

Това беше от мен. Очаквам отговор

Snowman

Reply:

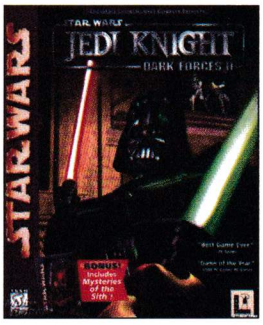
Добра идея! Сериозно ще помислим върху нея. За съжаление не всеки месец обаче е възможно да се отделят по 5-6 стр. за исторически ретроспекции. Просто количеството нови игри, които излизат, понякога дори препълват броевете. Чакаме и други мнения по въпроса.

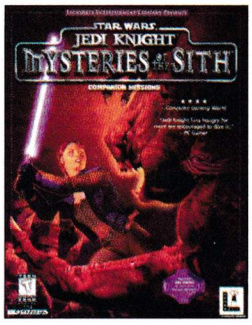
pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com

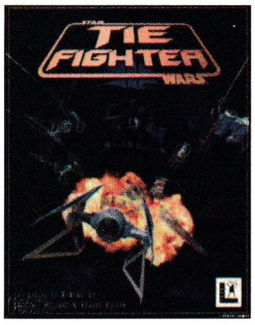
20 години игри Star Wars

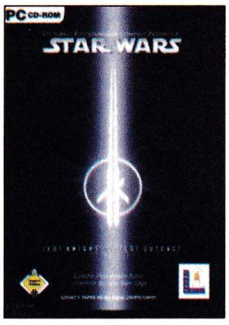
Всичко за най-влиятелния франчайз в света на виртуалните забавления

Игрите по филми, както знаем, рядко се превръщат в нещо повече от допълнителни приходи в безмилостната рекламна машина за пари. Когато говорим за Star Wars обаче, правилата на индустрията престават да важат, защото "Междузвездните войни" отдавна са се превърнали в самостоятелна вселена, надскочила тесните рамки на двете трилогии на Джордж Лукас. Това не означава, че Star Wars-игрите са пощадени от комерсиалния аспект – дори напротив – вече цели 20 години това безспорно е най-преексплоатираният лиценз в електронните развлечения, конкуриран единствено и само от безбройните игри по една друга и още по-безконечна космическа сага – Star Trek.









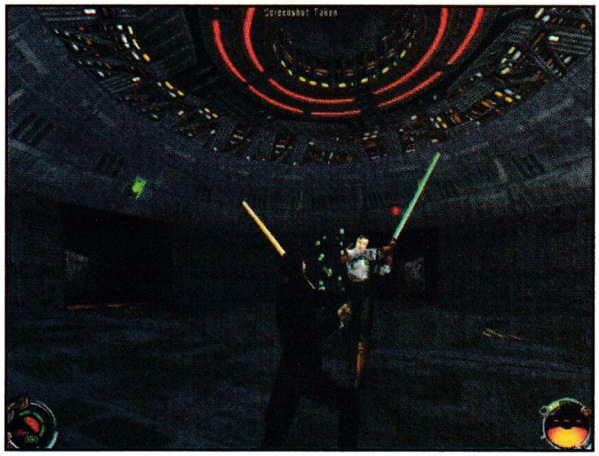
Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Винаги съм се удивлявал колко безумно много Star Wars-игри са се появявали през годините: дори да се абстрахираме от най-ранните аркадни автомати преди повече от две десетилетия или пък стотиците конзолни версии, само за PC, те надхвърлят внушителната цифра от 30 заглавия. С годините се затвърди правилото е, че на десетина посредствени или незапомнящи се с нищо SW-игри задължително се пръква по една истинска перла, която възражда интереса на феновете, точно когато са на път да се разочароват и да потърсят утеха другаде. Все пак съм длъжен да спомена, че откакто преди 10 години лицензът попадна в ръцете на LucasArts, големите издънки значително намаляха. Макар че компанията на Лукас основно се изявяваше като разпространител (много малко игри са тяхна вътрешна разработка), под тяхното фирмено лого се появяват някои от най-вълнуващите заглавия в историята на игрите въобще. Интересно е, че в началото "междузвездните" игри се опираха твърдо на познатия от оригиналната трилогия сюжет, докато в последните години гейм-дизайнерите все почесто ни изненадват със собствени хрумвания и сюжетни нишки, които разширяват Star Wars-вселената. Тази тенденция кулминира с поредицата за рицаря-джедай Кайл Катарн, а филмовият първообраз вече играе напълно второстепенна роля в излязлата наскоро он-лайн ролева игра Star Wars Galaxies, както и в задаващото се епично RPG – Knights of the Old Republic.

Поради липса на място нямам възможността да се спра на аркадните и конзолните SW-игри, така че натискам "fast forward" и от 1983 (когато излиза Star Wars за игрални автомати), се озоваваме точно 10 години по-късно – през '93-а, когато LucasArts вече "дирижират оркестъра", а притежателите на персонални компютри най-сетне получават възможността да се докоснат до магията на междузвездните войни.

Дефлекторни щитове – включени, протонни торпеда – заредени, хиперпространствен двигател – в изправност!

Първата игра, която LucasArts пускат през 1993, е космическият симулатор X-Wing. Тя бе забележителна със своята 3D-полигонална графика (по онова време игрите използваха спрайтове) и с възможността да летите не само с легендарния X-образен изтребител на бунтовниците, но също с по-"лекият" модел A-Wing и тежковъоръженият Y-Wing. Играта бързо спечели сърцата на феновете и постави началото на втората най-влиятелна SW-поредица за PC след трилогията за приключенията на Кайл Катарн. Въпреки безспорния успех на X-Wing, истинската слава идва с продължението – TIE Fighter (1994), в което звездните пилоти получиха уникалния шанс за първи път да сменят страните и да служат вярно на императора. От пилотската кабина на страховитите и изключително маневрени TIE-изтребители, всеки можеше да даде решаващия принос за разкатаването на жалката бунтовническа пасмина. Тъмната страна на силата се оказа твърде голямо изкушение и до ден-днешен феновете с умиление си спомнят



как са получили уникалния шанс да летят една мисия със своя любимец Дарт Вейдър. Излязлата през '97-а X-Wing vs. Tie Fighter беше основно мултиплейър заглавие, което ви позволяваше дуели с опоненти от кръв и плът, но космическият симулатор изглежда вече почваше да се изчерпва. Интересът бе възроден за кратко едва с излизането на X-Wing Alliance (инспирирана от игри като Privateer), в която най-сетне можехте да летите с най-бързия кораб в галактиката: "хилядолетния сокол" на Хан Соло. В периода 1993-97 се появяват и няколко по-неангажиращи и екшън-ориентирани SW-игри (неособено сполучливи при това) като напр. двете части на Rebel Assault, Shadows of the Empire, както и злополучната Yoda Stories, която се опита да конкурира Windows-пасиансите и съответно брутално се провали. Ще обърна кратко внимание само на Rebel Assault, защото през '93-та тя бе една от първите игри за налагащия се тогава нов формат: CD-ROM. Въпреки че играта бе доволно трудна и изключително праволинейна, тя се отличаваше с приятен и разнообразен аркаден геймплей и с оригинални клипчета от филма, което в ония мрачни времена ни караше да издаваме нечленоразделни звуци на удивление от чудесата на новите технологии.

LucasArts опитват да пробият и в други жанрове, но разочарования като хард-кор стратегията Rebellion, реалновремевата Force Commander, както и не особено оригиналния Age-клонинг Gallactic Battlegrounds, показват ясно, че Силата трябва да се търси другаде.

ЛЮБОПИТНО

- Главното вдъхновение за X-Wing Alliance не е някой от Star Wars филмите, а мафиотската класика "Кръстникът".
- На сайта TheForce.net се намира изключително интересен раздел с всички игри, в които по някакъв начин присъстват герои, сюжетни нишки или реплики от Star Wars. Едва ли е нужно да споменавам, че става въпрос за почти всички известни заглавия от последните 10 години.

За тъмните сили и рицарите-джедаи

Тъй като тази статия все пак беше породена от излизането на Jedi Academy, е редно да обърнем специално внимание на трилогията за Кайл Катарн, която до ден-днешен си остава най-доброто, което някога се е пръквало от Star Wars-лиценза.

Всичко започва през 1994 с първия 3D-екшън на LucasArts и най-амбициозната SW-игра до този момент – Dark Forces, която въпреки многото си недостатъци, днес се счита за култова. В нея за първи път можехте да се срещнете лице в лице с щурмоваците на империята или пък с гаморейските прасета-пазачи на Джаба. Главният герой – закоравелият и циничен наемник Кайл Катарн имаше за цел да набави плановете за най-унищожителното оръжие на империята – Звездата на смъртта, както и да осуети проекта Dark Trooper. Въпреки изчистената си презентация и неповторимата атмосфера от филма, без лъскавия SW-лиценз Dark Forces вероятно щеше да си остане поредния Doom-клонинг. Все пак играта въвежда за първи път скачането във FPS-жанра, а освен това мисиите ѝ се отличаваха с нехарактерна за онези времена комплексност и разнообразие. Основната критика беше свързана с безкрайно завишената трудност, която се пораждаше от невъзможността да се записвате из нивата, както и от кошмарния лабиринтоподбен левъл-дизайн, заради което реално много малко хора успяха да изтърпят Dark Forces до края. Липсата на мултиплейър също се оказа сериозен недостатък, но феновете бяха най-разочаровани от липсата на лазерния меч. Вярно, че Катарн в първото си приключение още не е джедай, но както каза един английски журналист от PC Gamer преди години: "Не ми пука, че нашият не е джедай. Искам си моята светлинна сабя и я искам сега!"

Е, колегата, както и всички разочаровани, трябваше да почакат до 1997, когато се появява Dark Forces 2 – Jedi Knight. В нея отново играете с Кайл Катарн, който вече е посветен в джедайските умения и не само може да върти прословутия светлинен меч, но и да използва пълноценно Силата. За разлика от предшественика си, Jedi Knight можеше да се нарече истинско екшън-приключение, в което дори имахте възможността да превключвате в перспектива от трето лице, което беше особено полезно при битките с босовете. Въпросните босове бяха единствените противници, които притежаваха светлинни мечове, и в този аспект трябва да спомена, че лазерните остриета, както и джедайските способности, все още не бяха толкова интегрална част от играта, както в Jedi Knight 2 и Jedi Academy. Любопитно е, че клипчетата между нивата вече бяха заснети с истински актьори, заради тогавашната мода по интерактивните филми. Най-забележителното и уникалното в Jedi Knight обаче бе възможността да изберете между Тъмната и Светлата страна на Силата (сюжетът се променяше в зависимост от избора ви) и съответно да овладеете специфични умения.

Играеш тази игра, трябва ти!

Премъдрият Йода обикновено е прав, а и неговият съвет относно Jedi Knight 2 – Jedi Outcast едва ли е нужен някому, тъй като се броят на пръсти геймърите, които не са се докоснали до това виртуално съвършенство. Jedi Outcast е сравнително нова игра и едва ли е необходимо да я описвам подробно. Важно е, че Катарн вече може да използва свободно всички умения – независимо дали "светли" или "тъмни" (напр. характерните за император Палпатин светкавици или задушаващата хватка на Вейдър) и че джедайските битки се отличават с майсторска хореография. Jedi Outcast перфектно улавя атмосферата на филмите, а появата на култови локации като бара (макар и не на Татууин), както и на герои като Ландо Калрисиан и Люк Скайуокър, даде на всички Star Wars-ултраси емоции, за които бяха мечтали от години. Практически играта няма никакви големи недостатъци, което в комплект с достъпните за всички системни изисквания, я превърна в ултимативния хит, който месеци наред не напусна първите места в класациите. В последния си брой, най-престижното немско списание – PC Games, сложи поредицата Jedi Knight (1994-2002) на първо място във вечния Топ10 на игрите с филмови лицензи. Просто не мога да не се съглася с тази подредба.

ТЕРМИНАТОР 3

БУНТ НА МАШИНИТЕ

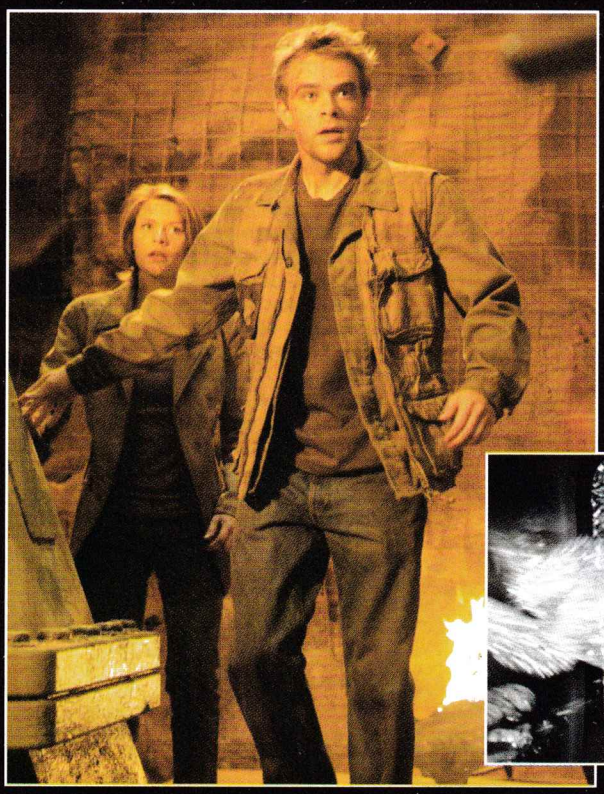
Най-ефектната битка между половете в киното

■ Участват: Арнолд Шварценегер, Кристана Локен, Ник Стал, Клеър Дейнс ■ Режисьор: Джонатан Мостоу ■ Времетраене: 109 мин.

Изминаха 12 години от "Терминатор 2" и изглежда всички отдавна бяха отписали поредицата. Джеймс Камерън, талантливият създател на първите два филма, отказа да режисира и Т3, Линда Хамилтън също напусна проекта, а супер-звездата Арнолд Шварценегер трупаше годинки и неуспех след неуспех. На фона на всичко това е истинско чудо, че "Бунтът на машините" въобще видя бял свят.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

След една безкрайна история от фалити, лош късмет и недоразумения, двамата бивши продуценти Андрю Вайна и Марио Касар успяват с последните си средства (8 милиона, вероятно спестени от закуски) да откупят 50% от правата на филма (другите 50% са в ръцете на бившата жена на Камерън – Гейл Ан Хърд). Филмът най-сетне получава зелена светлина и с помощта на японски и немски пари проектът е задвижен. Скептицизмът обаче е огромен – злите езици говорят, че основният враг на вече 55-годишния Арнолд Шварценегер няма да е



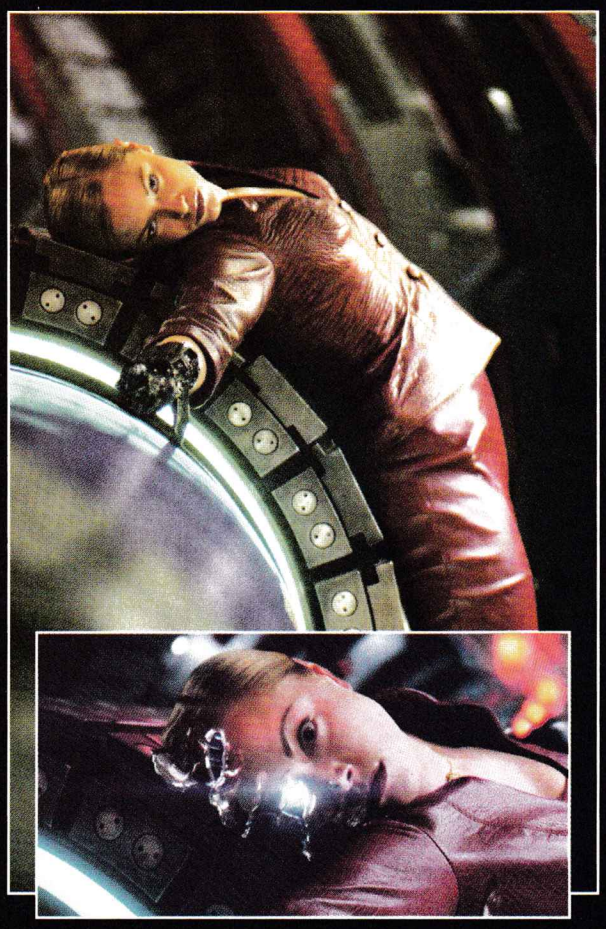
женският киборг Т-Х, а артритът, лумбагото и ишиасът. Макар и да не е в първа младост, австрийският дъб доказва във филма, че е в топ-форма (не изглежда по-зле от предишните си две превъплъщения) и че съвестно си е взимал витамините, хранителните добавки и анаболите през всичките тези години.

Абе този Джон Конър, няма ли да умре най-накрая?

В Т3 историята отново се върти около опазването на надеждата на човечеството, Джон Конър (Ник Стал), комуто е предопределено да

доведе бъдещата съпротива на хората срещу машините до победа. Конър вече е пораснал, но е затънал в депресия и се е превърнал в развалина, живеейки ежедневно в страх от мисълта, че все пак денят на страшния съд (ядрена атака, която ще заличи по-голямата част от човечеството) може да стане реалност, че "Скайнет" не е бил спрян. Той тайничко се надява, че все пак ще му се размине и цялата отговорност за спасяването на света няма да падне върху изпосталялото му, дрогирано тяло. Машините обаче не обичат да рискуват и за пореден път изпращат най-новият модел терминатор, Т-Х (Кристана Локен), която се материализира чисто гола в центъра на Лос Анджелис. Освен Конър, тя има задачата да очисти и бъдещите генерали на съпротивата, сред които се оказва и нищо неподозиращата ветеринарка Кейт Брюстър (позната на нашия от детските му години). За да защити Джон и Кейт, от бъдещето бива изпратен втори терминатор (Арнолд Шварценегер), но това не е същият киборг, който помним от Т2, а само сходен модел.

Докато предишните части на Терминатор развиваха идеята, че бъдещето не е написано и че съдбата може да се "променя", сега изведнъж научаваме, че "няма такова животно". Денят на страшния съд е бил абсолютно неизбежен от самото начало и в Т2 просто е бил отложен за кратко.



Втора ръка "хора"

Тъй като филмът акцентира изключително върху дуела между машините, всичко останало някак си остава в сянка. Изключително остро се чувства липсата на добри поддържащи герои като Сара Конър. В Т3 си проличава осезателно липсата на Линда Хамилтън. Невероятното ѝ физическо и екранно присъствие, оставя една зейнала дупка, която в никакъв случай не може да бъде запълнена от Клеър Дейнс и Ник Стал, както и от ефирния като кашкавал чедар сюжет.

Дейнс безспорно е страхотна и много талантлива актриса, която отдавна загърби "Ромео и Жулиета"-периода си, за да се концентрира върху това, което ѝ се отдава най-добре: проблемни героини и лоши момичета (напр. великолепното ѝ участие в "Игби пропада"). В Т3 тя е принудена в началото да се въплъти в крайно нетипичната за нея роля на ревлива и истерична американска кифла и едва към края успява да се изяви. Лошият тайминг на сценаристите е причината Кейт Брюстър да остане неубедителен и "безкръвен" персонаж. Още по-неподходящо е кестнат Ник Стал (станал известен с участието в прехвалената драма "In the Bedroom"), който е последният човек, който искаме да си представим като спасителя на планетата. Съвсем естествено е бъдещето да е мрачно, щом всичко зависи от някакво нарочено за лидер жалко нар-комане. Ник Стал създава с неговия Джон Конър единствено впечатлението за обърканост и уплаха, както и за липсата на индивидуалност. Точно в тези моменти, поне на мен, ми липсваше бунтарската непримиримост и онази "Fuck the system"-нагласа на Едуард Фърлонг, които идеално щяха да пасват на героя. Не е ли ирония е, че студиото отказа на Фърлонг ролята в продължението заради проблемите му с дрогата и алкохола, а Конър в "Бунтът на машините" е една развалина, пресъздадена от доста неподходящ актьор като Стал.

Terminatrix

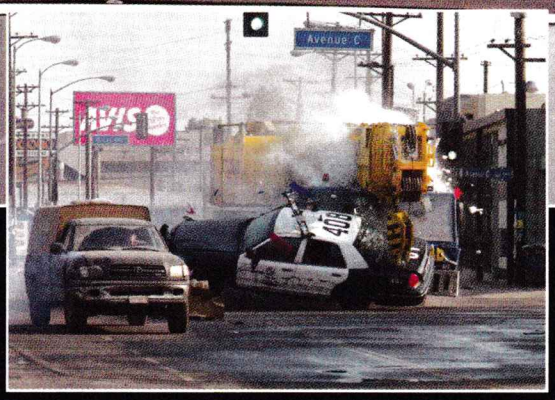
Въпреки първоначалния скептицизъм, след като гледах филма, вече нямам никакви съмнения, че Кристана Локен е божество – съвършена, леденостудена скандинавска богиня. Пак по ирония на съдбата, въпреки че играе машина, наред с Арни, тя е най-убедителният герой във филма със своята лишена от емоции Т-Х. Робо-мадамата с дизайнерският кожен костюм, печели сърцата с навика си да накланя леко на страна перфектната си руса главица и да изучава жертвите си с нещо, което, ако имаше чувства, би могло да мине за садистично любопитство. Терминатрикс, въпреки че е съставена от интегрални схеми, принципно не се различава от другите жени на земята: и тя е готова да убива, за да получи дрехи и коли. За разлика от директния подход на Т-800 (Арнолд), който просто нарежда: "Искам мотора, панталона, ботушите и якето ти", тя като истинска убийствена изкусителка казва на един полицай: "Харесвам оръжието ти", докато в същото време напомпва бюста си, за да се нагоди към мъжките вкусове.

За съжаление Терминатрикс нито в един момент не успява да създаде у зрителя чувството за параноя, заплашителност и страх, които характеризираха киборга на Робърт Патрик от "Терминатор 2". Създателите на Т3 са пренебрегнали този изключително важен момент, който беше интегрална част от филмите на Камерън. Всъщност единственото сигурно достойнство на Т-Х е, че след поредния пердах винаги инатливо се завръща с още по-голяма решителност да изпълни мисията си. През целия филм така и не се

ВТОРО МНЕНИЕ

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

Филмът като цяло ми хареса. Като изживяване и емоция определено е по-различен от първите две части. Доста по-динамичен е, а ефектите, екшън-сцените и каскадите пък са направо разтърсващи! След магистралната гонка в The Matrix: Reloaded си мислех, че доста дълго време няма да видя по-зрелищно автомобилно преследване, но чакането ми приключи доста бързо, след като видях убийственото преследване с крана в Т3. Излизайки от киносалона определено бях доволен от видяното, но за мое съжаление цялостното усещане, което остави у мен Т3 по нищо не може да се сравнява с чувсвото, което остана завинаги в мен след края на Т2. За жалост опасенията ми, че филмът няма да може да надскочи иначе много силната втора част донякъде се оказа основателни. Т3 нито надмина очакванията ми, нито пък ме разочарова. Той наистина има своите силни моменти, но те някакси остават в сянката на култовите моменти от Т2, които никога няма да се забравят. Лично за мен Т2 си остава The Best!



разбира какво толкова ѝ е много поспециалното от предишния модел Т-1000 и защо героят на Арни (който сам казва, че няма никакви шансове срещу нея), я разкатава брутално при всеки техен сблъсък. Всичко това, разбира се, не е вина на Кристанчето, която със сладката си нацупена муцунка, така и така е най-силният коз на Терминатор 3.

Здрав екшън

Нещо, което ми направи изключително позитивно впечатление, е, че Джонатан Мостоу е създал "Бунтът на машините" в класическите традиции на жанра, уповававайки се не на бутафорни компютърни ефекти, а основно на доброто старо свръхнасилие. Действието е такова, каквото почти забравихме, че съществува в киното: директно, фронтално и нокаутиращо – като грамаден железен юмрук право в лицето. Филмът е брутален, "мръсен" и много, много шумен – натъпкан до дупка с адреналин, стероиди и тестостерон. Ако си падате по екшъни, ще можете да се насладите на всички елементи, които обичате: много експлозии, преувеличени до крайност двубои, разрушителни оргии и много големи оръжия.

Още в началото на филма се заформя едно бясно и крайно разрушително авто-преследване, което по нищо не отстъпва на стилната магистрална сцена от "Матрицата: Презареждане". В него Терминатрикс управлява грамаден строителен камион с подвижен кран, който помила напълно един-два квартала и стотици коли. Знаменателна е и появата на Арнолд от криптата на гробището с огромен сандък подръка (натъпкан догоре с оръжия), докато с другата държи тежка картечница. Тези моменти напомнят положително за това, което толкова обичахме в предишните филми.

Ако се абстрахираме от кратките моменти, в които филмът прекъсва действието, за да разкаже неособено вълнуващата история, практически целият Т3 е една изключително удължена сцена с преследване и битка между двата терминатора. Двубоите между Т-800 и Т-Х нямат равни със своята брутална мощ, но човек се чуди дали блъскането на главицата на Терминатрикс в писоари или пък финалната схватка, в която тя увива наобратно краката си, за да се вклини към Арни, не са някаква еротична прелюдия или пък част от сексуалната игра на два робота.

Самостоятелно постижение или просто подборка от първите два филма?

Т3 е странна смесица между предишните две части на Терминатор: сюжетът му например е почти напълно идентичен с този от "Денят на страшния съд", а екшън-сцените изглеждат инспирирани от първичната безкомпромисност на оригинала. Тъй като основно се позовава на предишните 2 части, без да се опитва да си извоюва собствено място,

АРНОЛД ШВАРЦЕНЕГЕР
СЕРИЯ: Т-800, МОДЕЛ 101

Конструкция: кибернетичен организъм с метален скелет

Характеристика: Изпълнява атентати, перфектна машина за убийства

Въоръжение: никакво, докато не си намери някоя мно-о-о-го голяма пушка

Описание: Въпреки че е един от най-архаичните модели, Т-800, поне ако се вярва на постиженията му във филма, е най-ефективният и универсален кибернетичен организъм. Той харесва кожените дрехи, черните очила, моторите Харли Дейвидсън, големите пушкала и винаги има по някоя готина реплика. Точно когато неговите опоненти мислят, че окончателно е сдал багажа, той изважда по някой скрит жокер като резервно захранване или мини-ядрена експлозия и споровете за качествата му приключват.

РОБЪРТ ПАТРИК
СЕРИЯ: Т-1000 (ПРОТОТИП)

Конструкция: течен метал

Специални умения: може да приема формата на всичко, с което влезе в контакт (включително хора).

Въоръжение: всичко метално - всевъзможни остриета, ножове, куки и пр.

Описание: Макар че Т-1000 все още е прототипен модел, той е най-страшният и безмилостен екзекутор. Понеже реално няма вътрешно тяло, той не притежава недостатъци и е непобедим (винаги може да се самосглоби от съставните си части). Единственият начин да се унищожи е разтопяването му във втечнена стомана. Дори Т-Х не би могла да го унищожи по конвенционалния начин.

КРИСТАНА ЛОКЕН
СЕРИЯ: Т-Х (ТЕРМИНАТРИКС)

Конструкция: Течен метал върху обвивка от (вътрешен) ендо-скелет, захранван от енергийни клетки

Специални умения: Приема формата на убити хора, може да контролира други машини.

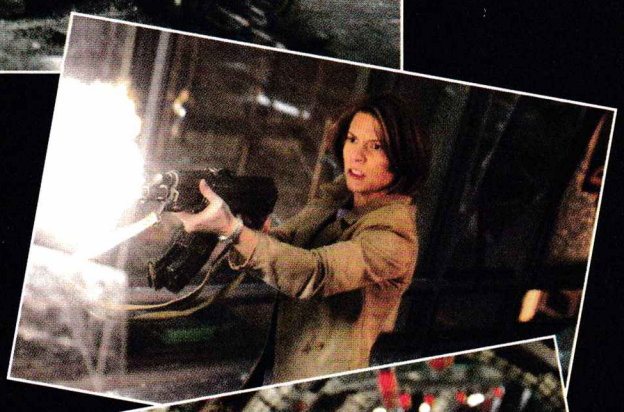
Въоръжение: Пулсово оръдие, огнепръскачка, ракети. В бионичните ѝ ръце има повече инструменти отколкото в швейцарско ножче.

Описание: Откъдето и да го погледнем, главната злодейша в Т3 създава впечатлението не за най-силния, а за най-слабия робот в поредицата. Дали е само ирония, фактът, че е от женски пол? Най-впечатляващата ѝ екстра спрямо предишния модел е контролът над други машини (коли, камиони и дори терминатори). Тъй като не е изградена изцяло от течен метал, тя все пак си остава уязвима. За разлика от Т-1000, който винаги показва превъзходството си спрямо по-стария Т-800, Терминатрицата яде страшен тупаник от уж по-слабия модел.

ТЕРМИНАТОР 4

Макар че няма почти никаква гаранция, че Арни ще се завърне за пореден път към парадната си роля, четвъртата част на Терминатор изглежда сигурна. Т4 реално погледното, беше планиран много преди да се реши окончателната съдба на трета част, така че е много вероятно всичко да върви по предварителен план. Ако на филма бъде дадена зелена светлина от Warner Bros., той ще се появи най-рано през лятото на 2005. Участието на Шварценегер поне за мен изглежда проблематично заради два много важни фактора: единият е работата му над римейка на класическия сай фай/уестърн с Юл Бринър Westworld, а другият е кандидатурата му за губернатор на Калифорния. Все пак слуховете за края на кариерата му, според мен са силно преувеличени. Наскоро научихме, че Ник Стал е подписал за още 2 (!) Терминатор-филма, а Клеър Дейнс поне за Терминатор 4, ако такъв въобще се появи.

Сюжетът едва ли ще е особено изненадващ - след доста еднозначния финал на Т-3, стана ясно, че битката с машините и "Скайнет" ще се пренесе в бъдещето, когато Джон Конър вече е станал неоспоримия лидер на човешката съпротива, заедно с жена си Кейт Брюстър. Все пак е странно как Стал ще се вплъти в значително по-възрастния Конър (действието се развива поне 10-15 години по-късно). Може би най-накрая "Скайнет" ще поумнее, и ще изпрати някой робот в средновековието, който да убие далечните предци на Джон Конър, за по-сигурно. Очаквайте също така още по-ранни модели терминатори като напр. Вин Дийзъл в ролята на Т-250 и Скалата като Т-500.



"Бунтът на машините" бързо губи своята индивидуалност. През цялото време имах усещането, че всичко се свежда до "цитирането" на предшествениците, което на моменти изглеждаше като пародиране, а друг път – като сляпо преклонение. Терминатор 1 и 2 бяха крайно различни като стил и визия и вървяха по собствени пътища. Тройката напомня за някой, който просто се опитва да стъпва по отпечатъците оставени в калта от техните обувки. Като казах, че фабулата е почти идентична с тази на втория филм, трябва да добавя, че усещането е крайно различно: тук я няма грандиозната епичност на втора част, където през цялото време витаеше илюзията, че става въпрос за нещо наистина важно. В Т3 обаче оставаме с натрапчивото чувство, че всичко се свежда до двубоя на двата терминатора и съдбите на Джон Конър и Кейт Брюстър. А човечеството? То пасти ли да яде?!

Джонатан Мостоу е създал един "голям-малък" филм: голям, защото е с бюджет над 170 милиона долара, малък, защото не успява да разгърне обхвата на действието отвъд деструктивните мелета на двете машини. Може би тук е мястото да спомена, че този път репликите на Арни не са особено запомнящи се. Когато казва:

"She'll be back"

това е просто поредното намигане към оригинала, без тежестта на "I'll be back" от първия и "Hasta la Vista, baby!" от втория филм. Използвайки самоирония, Шварценегер на няколко пъти е дяволски близо да се превърне в карикатура на собствения си персонаж, но това, слава Богу, не се случва.

Тъй като съм почнал с критиките – финалът, макар и неочакван, изглеждаше твърде нагласен и служеше не толкова като средство за развръзка, а просто като прелюдия към евентуални продължения. Логиката в Т-3 също куца и нямам предвид хилядите сюжетни недоразумения, а яркото противоречие, в което филмът влиза спрямо предшествениците си. Не само се оказва, че всичко е било предрешено от самото начало и свободната воля изглежда няма никаква роля, а изникват и редица въпроси за същността на програмата Скайнет. Времевите парадокси не са интегрирани толкова умело, колкото в Т1 и Т2, поради което изниква съвсем естественият въпрос: как, ако всичко се развие така, са създадени компютърно базираните машини от близкото бъдеще?

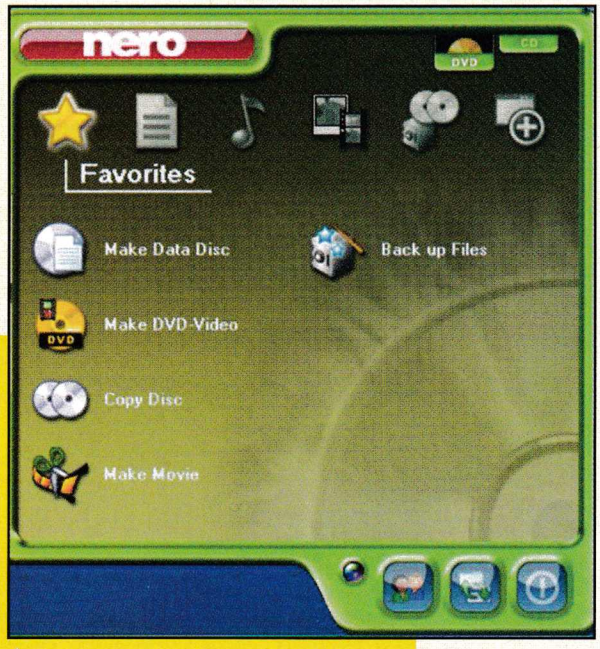
Въпреки критиките ми не оставайте с погрешно впечатление: "Терминатор 3" е солиден (като възрастта и статуса на Арни) филм без изненади, но затова пък доволно забавен. Реално погледнато, "Бунтът на машините" е един от най-добрите екшъни в последно време, попкорн-кино пар екселанс, което те хваща здраво за гърлото и не пуска до края. В това отношение филмът заслужава най-високи адмирации. Джонатан Мостоу е добър и стабилен режисьор, професионалист, който разбира от работата си. Талантът и визията на Джеймс Камерън обаче липсват тук, за да превърнат Т3 в нещо повече от летен блокбъстър.

Nero 6

■ Ahead Software ■ www.ahead.de ■ 1 CD
■ P2 300 MHz, 64 RAM, CD или DVD записвачка

От няколко години германската компания Ahead доста успешно се намеси на пазара за софтуер за запис на дискове и нейният продукт Nero Burning ROM успя да спечели голямо количество фенове. Само преди няколко седмици на пазара се появи версия 6 на популярния продукт, която дава сериозна заявка за окончателното утвърждаване на лидерската позиция на продукта.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



▲ Nero SmartStart е удобен за начинаещи, които не искат да се лутат из отделните програми.

След инсталацията на Nero 6 ви очакват серия от изненади. Първото нещо, което се набива на очи, е новият Nero SmartStart. Той представлява доста приятно меню, което ви позволява с един клик да стартирате подходящата програма от пакета Nero и то направо в желания от вас режим. Реално погледнато, конкурентните продукти WinOnCD и EasyCD Creator предлагат от доста време подобни решения, така че в случая въвеждането на SmartStart е дори леко закъсняло. От друга страна, Ahead са се постарали доста при оформлението на програмката и тя действително ви предлага изключителна функционалност и реално пести по 2-3 минути при съставянето на нови проекти. Тук искам да вметна, че SmartStart не е задължителна и ако нейното присъствие ви дразни, няма никакъв проблем да си стартирате и сами Nero Burning ROM или някоя от другите програми. След като изберете какво точно искате да правите, ви очакват следващите изненади.

Така нареченият Ultra Edition е много повече от обикновена програма за запис. В него са включени общо над 10 софтуерни продукта, които трябва в максимална степен да улеснят работата с медийни файлове и подготовката на дисковете. Първото, което прави впечатление, е новата версия на

Nero Vision Express

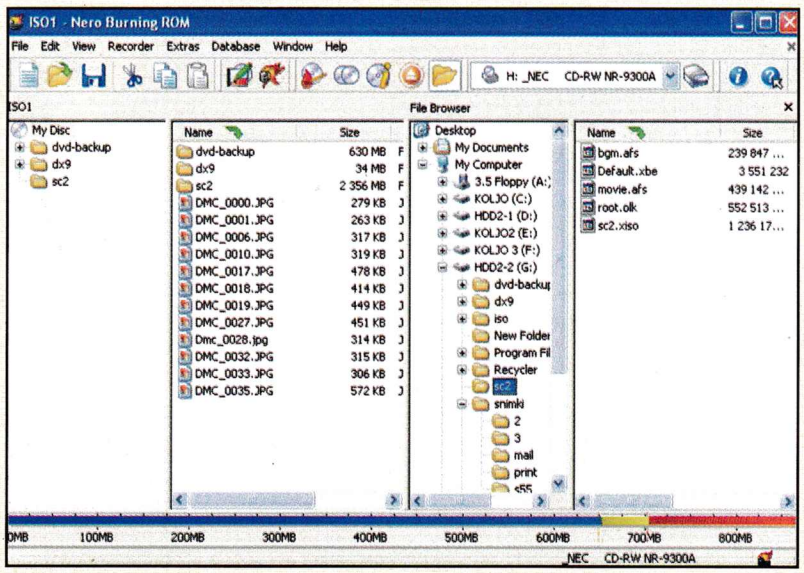
Основната функция на тази програма е правенето на VideoCD и DVD Video. В практически план това е най-добрата програма за PC и единствената с цена под $10 000, която успява да направи и анимирани менюта. Естествено не трябва да очаквате кой знае какви чудеса от Vision Express, но за превръщането на вашите DivX-и в DVD видео или прехвърлянето на домашни филми върши чудесна работа, още повече че програмата поддържа почти всички популярни стандарти за клипове, така че няма да ви се налага преди това да прекодирате като луди филмчета.

Към Vision Express има приложени и още няколко изключително полезни програмки. Nero ShowTime е прекрасен DVD Player, а Nero Recode е направо безценен – в помощта на този продукт можете да "смачкате" съдържанието на почти всеки видеодиск, който е записан на DVD9 на обикновен DVD5. Най-хубавото в

АЛТЕРНАТИВИ

Традиции в областта на записващите програми имат пакетите WinonCD и EasyCD Creator на германската фирма Roxio. Те предлагат подобна функционалност за запис на CD, както и продукта на Ahead, но отстъпват на Nero при запис на DVD, а също така и нямат разумна алтернатива на Vision Express 2. При запис 1:1 най-доброто решение продължава за бъде CloneCD на компанията Elaborate Bytes, следван непосредствено от ветерана CDR-Win.

▼ Nero ShowTime е съвсем приличен DVD Player и може спокойно да замести популярните WinDVD или Sonic CinePlayer.



▲ Nero Burning ROM има изцяло променен интерфейс и предлага доста нови функции.

Ultra Edition

Новите дрехи на царя

НА ДИСКА

■ На диск 2 към настоящия брой на и DVD-то можете да намерите пълния пакет на Nero 6 Ultra Edition. Той е демоверсия, която работи без никакви ограничения 30 дни. След това ще трябва да въведете сериен номер, за да продължите да ползвате включените в него продукти.

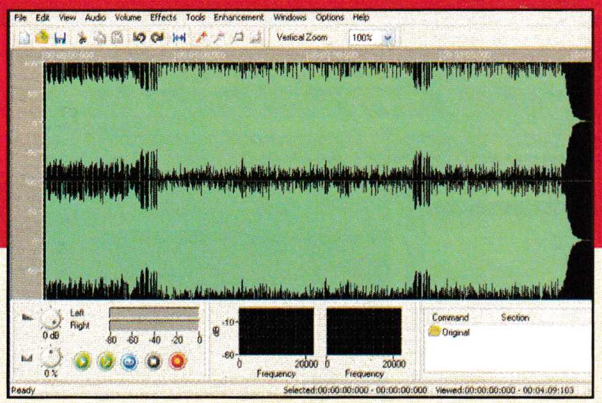
случая е, че загубата на качество е направо незабележима, а самата програма ви предлага опции за премахване примерно на чешкия звук или арабските субтитри, както и разни нежелани от вас бонус материали и така улеснява прехвърлянето с цената на минимални компромиси.

След като видяхме допълнителните програми, е време да преминем и към самия Nero Burning ROM, защото в него новостите също не са никак малко. Старите потребители на продуктите на Ahead Software ще преживеят лек културен шок след първия старт, защото на екрана се появява

изцяло нов интерфейс

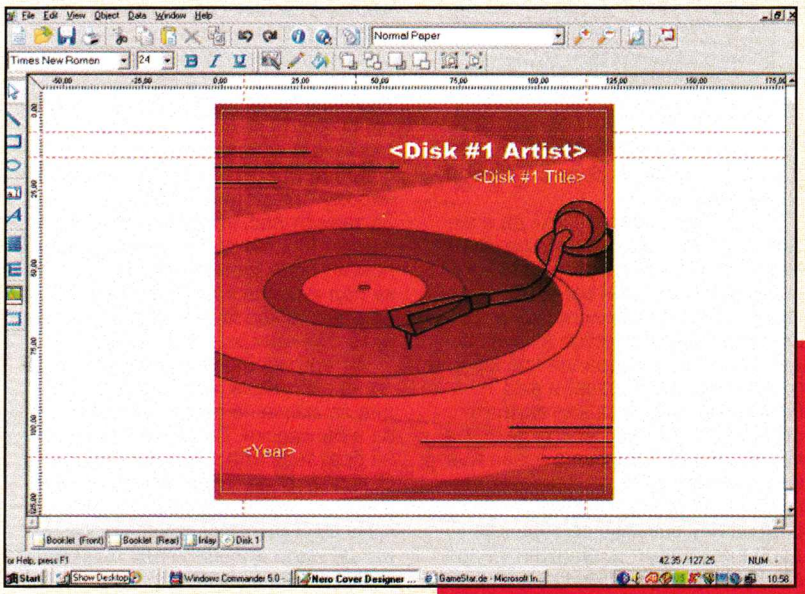
Той е доста шареничък и в първия момент може да доведе до сериозни обърквания, още повече че най-популярните бутови имат съвсем нов вид. В интерес на истината с интерфейса се свиква изключително бързо и той по никакъв начин не нарушава функционалността на програмата. Естествено както и в предишните версии имате възможността да използвате олекотената версия Nero Express, която е доста подходяща за начинаещи в областта на "печенето" на дискове и предлагащата доста повече опции Nero Burning ROM, която е предназначена за опитни потребители. Както може и да се очаква, Nero 6 предлага поддръжка на доста повече записвачки, а Ahead са успели да отстранят и повечето от бъговете на Nero 5.5. Това важи с особена сила за записите на DVD, при които предните версии имаха сериозни проблеми с някои записвачки и медиики. Така или иначе Nero е софтуерът, който предлага най-добри възможности за запис на DVD и от тази гледна точка повишаването на надеждността е сериозна крачка напред. Докато при DVD-тата и външния вид има сериозен прогрес, същото не може да се каже за 1:1 копията. Тук продуктът на Ahead все още изостава сериозно и моята препоръка е да не го използвате, ако копирате дискове и държите копията ви да работят като хората! Специално за тези неща програми като CDR-Win и CloneCD при CD-тата и Prassi PrimoDVD за DVD са значително по-добри решения и ще ви спестят доста чудене защо даден диск уж се е копирал, ама не работи.

Това обаче си остава единствената по-сериозна слабост на иначе прекрасния пакет Nero 6 Ultra Edition. В него освен споменатите вече програми ви очакват бижута като Nero Image Drive, който изцяло ще ви накара да забравите за софтуери от типа на Daemon Tools и VirtualCD, Nero Sound Trax и Nero Wave Editor 2, които ще ви помогнат да превърнете вашата MP3 колекция в превъзходни CD Audio дискове и още приятни изненади. Въобще ако сте горд собственик на записвачка е просто задължително да си инсталирате веднага Nero 6 Ultra Edition от дисковете към настоящия брой на PC Club и съвсем скоро ще забравите, че на света има и други програми за запис... поне до излизането на Nero 7.

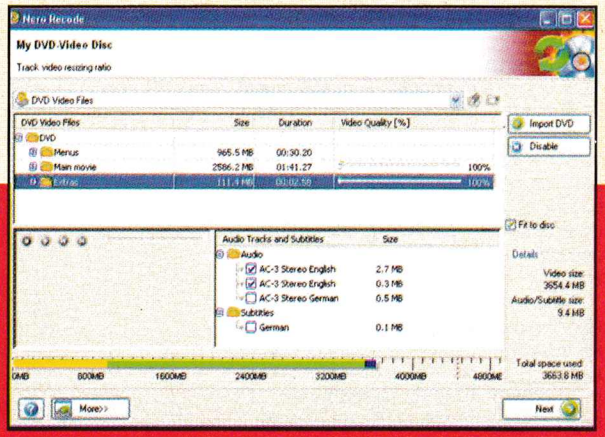


▲ С помощта на Nero Wave Editor можете да редактирате всякакви звукови файлове и да оправите качеството на недотам добри MP3-ки.

▼ С Nero Cover Designer можете да си правите обложки на дисковете.



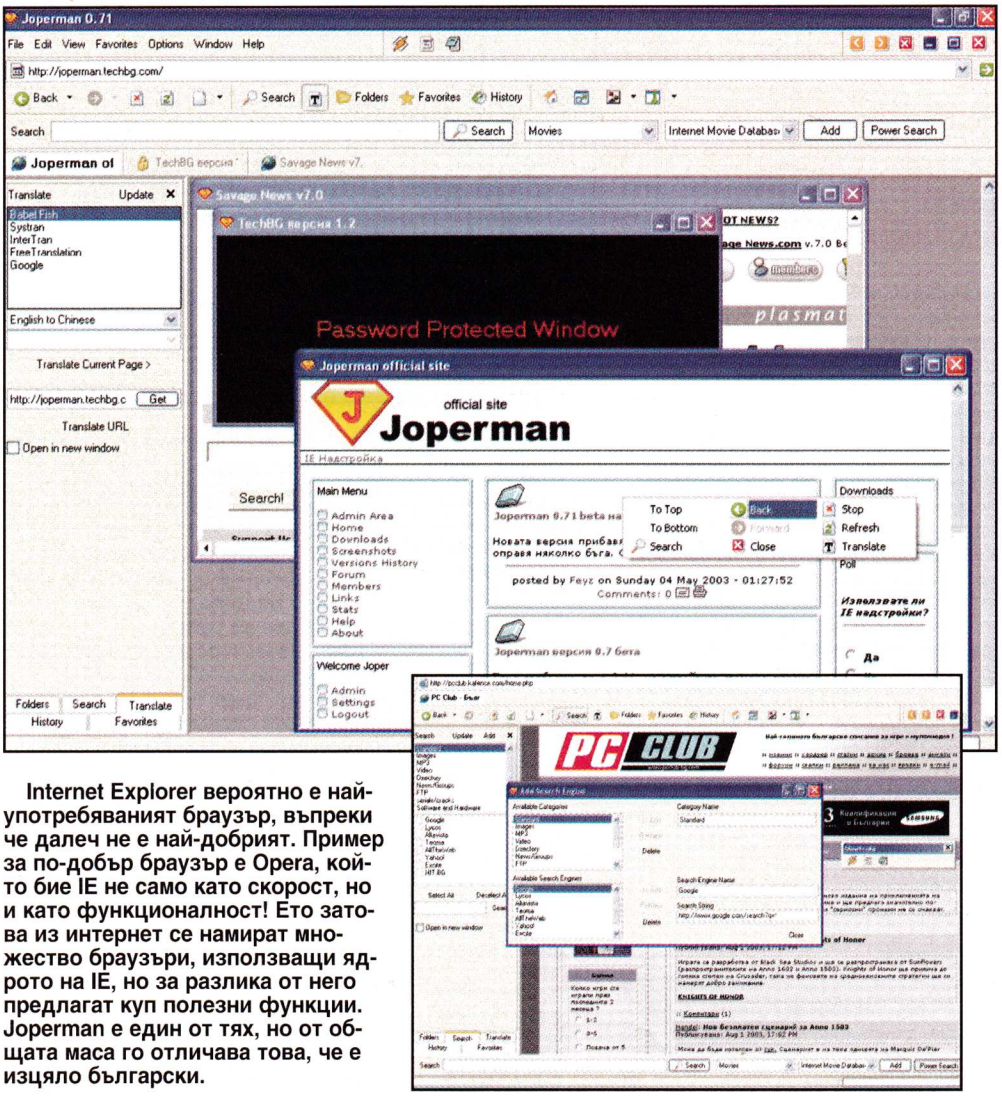
▼ Nero Recode е безценна програма. С нейна помощ не е проблем да прехвърлите филм от DVD9 на DVD5 като изрежете ненужни бонуси и екзотични аудиоканали.



Joperman

Изберете българското

■ http://joperman.techbg.com



Internet Explorer вероятно е най-употребяваният браузър, въпреки че далеч не е най-добрият. Пример за по-добър браузър е Opera, който бие IE не само като скорост, но и като функционалност! Ето затова из интернет се намират множество браузъри, използващи ядрото на IE, но за разлика от него предлагат куп полезни функции. Joperman е един от тях, но от общата маса го отличава това, че е изцяло български.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Първото нововъведение на Joperman спрямо IE е многодокументният му интерфейс (MDI). С други думи, всички страници се отварят в един общ прозорец. Началното зареждане на браузъра е относително бавно, но именно поради споменатото MDI всяко следващо отваряне на прозорец става мигновено.

Както при повечето съвременни програми, така и при Joperman всичко е поставено на тулбарове, които могат да се подреждат във всякакъв ред, по желание на потребителя. Освен стандартните за IE тулбарове (Menu Bar, Address Bar и Standard Buttons) Joperman предлага и няколко допълнителни.

С Tabs Bar избирате кой да е активният прозорец в браузъра. Ако кликнете с десния бутон на мишката върху бутон от Tabs bar-а, ще получите достъп до някои полезни функции като Pass Protection (скрива съдържанието на избрания прозорец и го предпазва с парола) и Add To Filter (вкарва адреса на текущата страница в popup killer списъка). На всеки бутон в Tabs Bar-а освен името на страницата има и иконка, която показва дали страницата е вече заредена или все още се зарежда и дали прозорецът е защитен с парола. Друг тулбар, отговарящ за работата с прозорците в браузъра, е System bar-ът. В него има бутони Next, Back (за смяна с следващ и предишен прозорец), Close all (затваря всички прозорци), Minimize, Restore/Maximize и Close (затваря само текущия прозорец). Полезни тулбарове са Shortcuts Bar, който ви дава възможност да сложите shortcut бутони към определена програма, директория или уеб страница, както и Search Bar, чрез който можете да търсите в интернет. За целта само избирате уеб търсачка от менюто, пишете какво ви трябва и натискате Search. Самите търсачки са подредени в категории, а най-хубавото е, че всеки може да си добавя "свои".

Освен тулбарове, Joperman предлага и няколко Side bar-а. Folders, History и Favorites са напълно стандартни, така че няма да се спирам на тях. По-интересни са другите два. Advanced Search Bar е сходен с обикновения Search Bar, но предлага търсене в повече от една търсачка едновременно и отваряне на резултатите в нов прозорец. Translate Bar-ът пък служи за превод на сайтове. Преводът се осъществява посредством уеб базирани преводачи, като тук отново може да добавяте "свои" такива!

За по-комфортно и бързо браузване Joperman предлага възможност за избирателно зареждане на елементите от страниците (картинки, скриптове, музика, видео и др.), както и автоматично скролиране за по-лесно четене на дълги текстове.

Браузърът предлага куп удобни shortcuts за навигация. По-интересното обаче са все по-популярните Mouse Gestures (MG). Така основната работа с мишката се свежда до задържане на десния бутон и описване на някакво движение. Например с движение наляво се връщате на предишната страница, с движение надолу отваряте нов прозорец и т.н. За тези от вас, на които не им се помнят MG, им препоръчвам да запомнят поне движението нагоре. Така под курсора на мишката се появява меню, в което са включени основните функции за навигация.

Интерфейсът на Joperman е изцяло на английски, но е включена опция за смяна на езика, като присъства и български. Последната версия на браузъра (ще я намерите на CD/DVD-то към броя) все още се води beta. Така че бъговете в програмата са оправдани, а ако искате нещо да бъде добавено или поправено – пишете на автора.

Да погледнем
към света
ЗАЕДНО
НАЦИОНАЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ
ЕВРОКОМ
БЪЛГАРИЯ

Daisy Multimedia PhotoClip DM334

Швейцарското ножче на цифровите апарати

Колко често виждате IT продукт, носещ маркировката "Направено в България"? Рядко, нали? Толкова рядко, че сте се отказали от мисълта, че въобще е възможно у нас да се направи качествен високотехнологичен продукт. Е, нека ви кажа нещо – напълно възможно е, и фирма Daisy го доказват с новия си модел цифров фотоапарат. Докато предишните модели, макар и да пожънаха доста успехи (при това не само на нашия пазар), бяха възприемани поскоро като хай-тек играчки, новият PhotoClip DM334 представлява един напълно сериозен цифров фотоапарат.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Базовата концепция на апарата се е запазила същата, както преди, и в резултат на това DM334 притежава всички допълнителни функции на предшествениците си. Освен като цифров фотоапарат, той може да работи и като MP3 плейър, диктофон и видео– и уебкамерка. При желание и нужда можете дори да го използвате като устройство за пренос на данни между два компютъра благодарение на опростения начин за свързване, неизискващ инсталация на драйвери. Сега нека разгледаме съдържанието на кутията, в която се продава DM334. Освен самия апарат, в нея ще намерите кратко ръководство в хартиен вид, инсталационен диск с драйвери, програмки и подробно ръководство в PDF формат, каишка и мека торбичка за апарата, USB кабел, TV кабел, чифт слушалки, и зарядното устройство за апарата.

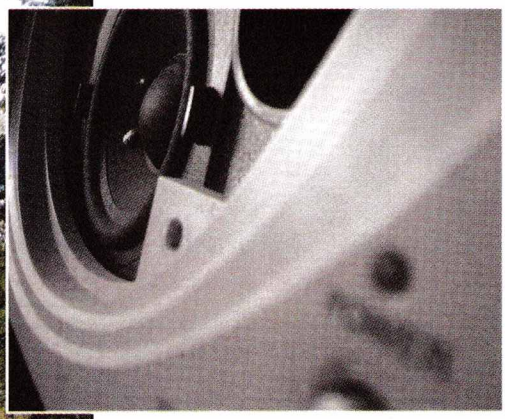
Конструкцията

Още при изваждането му от кутията става ясно, че DM334 няма много общо с предшествениците си – като че ли са съхранени единствено запазената марка на PhotoClip апаратите, въртящият се селектор за режима на работа, както и трите бутона под LCD дисплея. Дизайнът като цяло е доста по-елегантен от този на старите модели и въпреки малките си размери апаратът натежава в ръцете и дава усещане за солидна изработка. Бутоните са достатъчно малко на брой, за да осигурят интуитивна работа във всички режими на апарата, а и са достатъчно ергономично разположени, за да позволяват удобно боравене с функциите на DM334.

Характеристиките

Новата автофокус оптика е еквивалентна на 34мм обектив за стандартен лентов апарат, т.е. попада в категорията "леко широкоъгълна", и има светосила 2.8. Според официалните спецификации макрото може да фокусира предмети на не по-малко от 5 см от обектива, но по моите наблюдения това разстояние клони по-скоро към 3-4 см. Скоростите на затвора са от 1/20 сек. до 1/1000 сек., като при режим за нощни снимки обаче се оказа, че апаратът може да прави експозиции с времетраене около и над 10 сек. CCD сензорът, възприемащ изображението, е с реална резолюция 3.34 мегапиксела, макар че обозначението върху предния панел на апарата изказва твърдение за 4.0. Тази цифра се получава с интерполация, и за това реално максималният размер на снимките си остава 2048x1536, което е напълно достатъчно за печат върху фотографска хартия с размери 20x30см.

Паметта на базовия модел е 16 MB, което поне при мен се оказа и основния ограничаващ фактор при снимане без компютър под ръка, на който да се свалят направените снимки. 1000mAh литиево-йонната батерия за телефони Nokia, която захранва апарата, се оказа напълно достатъчно за около 2 часа интензивно снимане с включен LCD, а пък при по-консервативно ползване на дисплея и по-пестеливо снимане заради ограничената памет е способна да издържи и цял ден. Като изключим че 1.5-инчовото LCD е малко, то няма забележими недостатъци – има добра честота на опресняване, добра резолюция, и съвсем прилични цветове и контраст. Зареждането чрез включения в комплекта чарджър отнема около 2 часа, като е възможно да се ползва и тока от USB кабела към компютъра.



Работата с апарата и снимките

Кривата за привикването към работата с DM334 е изненадващо къса – интерфейсът и различните опции се разучават из основи буквално за няколко часа. Това обаче не значи, че апаратът е беден на настройки, дори напротив. От менютата и чрез директни бутони могат да се избират или настройват много функции, които обикновено присъстват само на доста по скъпи апарати, и предоставят допълнителна свобода за действия на снимащия. Например при натискане на спуска до половина апаратът показва на дисплея си предварителен поглед върху бъдещата снимка, върху който са обозначени обектите, които ще излязат на фокус. Автоматиката обаче не винаги отгатва замисъла на фотографа и в тези случаи е полезна възможността за ръчно задаване на точка за фокусиране върху който и да било обект в която и да е част от зрителното поле на апарата. Аз лично съвсем скоро, след като направих първата си снимка с DM334 вече почти винаги задавах ръчно точката за фокусировка, избирах тип на определяне на експозицията, и начина на действие (или по-точно бездействие) на вградената в апарата светкавица. Въпреки че във фотоапарата няма опции за директен контрол върху блендата и скоростта на затвора, много рядко се чувствах ограничен в това, което мога да снимам с PhotoClip-а. Особено добро впечатление оставя качеството на макро-снимките, които прави DM334. С малко фантазия и с помощта на ръчните настройки на апарата могат без проблем да се направят снимки в близък план, които биха затруднили не една и две други Point&Shoot цифрови камери. Режимът за нощни снимки отключва възможностите на апарата да прилага дълги експозиции, и определено е един от плюсовете му. Понякога при снимане на много тъмни нощни сцени обаче в снимката се получава доста шум под формата на цветни пиксели, които отсъстват от снимките с адекватно осветление и съответно по-малко време за експозиция. При снимки в стандартен режим на места с кофти осветление картината става доста "зърнеста", но това не винаги е лошо нещо, на мен лично комбинацията между този ефект и черно-бяла снимка ми харесва доста. Цветовете, които изкарва DM334 в някои ситуации, може би са една идея по-ярки и богати, от колкото би трябвало да бъдат в действителност, но доста често това помага да се "оживи" една иначе скучна картина. А и ако предпочитате по-опростената визия, винаги можете да превключите на черно-бял или сепия режим, или пък да прекарате прекалено шарените снимки през Photoshop.

−	+
Плюсове:	
■ Великолепно макро	
■ Качествени снимки в общия случай	
■ Много настройки	
■ Многофункционалност	
■ Не иска драйвери (под Win XP/2000/ME)	
Минуси:	
■ Леко нестабилен firmware	
■ Шум в картината при много дълги експозиции	
■ Лош звук с оригиналните слушалки	

Екстрите

Както казахме, и в този PhotoClip присъстват допълнителните функции. Най-използваната несъмнено ще бъде вграденият MP3 плейър, който съчетава успешно качествен звук (стига да се сменят комплектованите към апарата слушалки) и икономична работа. Освен това апаратът може да ви служи като диктофон, да заснема видео (20fps, резолюция 320x240, MJPEG AVI формат), или да прави поредица от последователни снимки. В този режим на работа DM334 може да прави и sequence снимки, които обикновено се ползват в спортната фотография за улавяне на някой ключов момент, или за съставяне на монтаж, проследяващ дадено движение. DM334 обаче прави sequence снимките през прекалено голям интервал и не би могъл да проследи в детайли най-интересните за такъв тип снимки изпълнения. Освен това като опция в този режим могат да се правят и снимки за т.нар. time lapse клипчета, в които всичко протича на бързи обороти, просто защото отделните кадри са заснети през големи интервали от време. Всички тези възможности определят PhotoClip DM334 като уникален апарат, способен на много повече от това просто да прави хубави снимки.

(Тук му е мястото да изкажа благодарности към фирма Daisy за предоставения за тестове апарат, както и да ги поздравя отново за правилното отношение към медиите.)

Hardware news

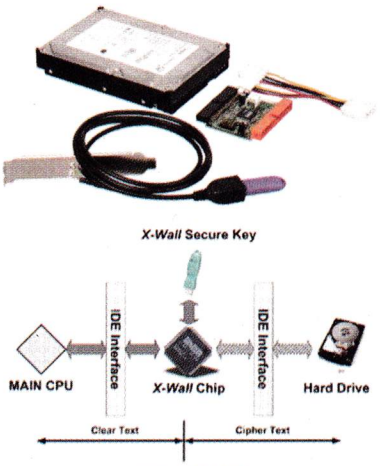
Hynix представя 500 MHz DDR чипове

Южнокорейската компания, която продължава да оцелява напук на всички недоброжелатели, представи нови DDR-чипове с работна честота 500 MHz. Те са с капацитет 256 мегабита всеки и масовото им производство се очаква да започне всеки момент, като ще се произвеждат FBGA, TSOP и QFP варианти на чиповете. Новите DDR500 памети ще се произвеждат чрез 0.13-микронната Prime Chip технология на Hynix, и се очаква да задоволят нуждите на геймърите от качествена, високопроизводителна памет. Не е ясно обаче дали Hynix ще успеят да покрият пазара в САЩ, който като най-голям в света би могъл да генерира решаващо количество приходи от новите памети. Използването на произведени в Азия чипове обаче ще бъде доста неизгодно за Hynix поради високите данъци, с които американските власти облагат паметите на Hynix (около 45%), а пък в САЩ компанията има една-единствена фабрика в Орегон, която има твърде малък производствен капацитет, за да задоволи нуждите на пазара. Въпреки това обаче представители на компанията направиха изявления, според които това няма да повлияе на количеството на продажбите на Hynix памети в Щатите.

BitBoys с нов продукт?

Въпреки че обещанията за предишната им разработка никога не се сбъднаха, и картите, които трябваше да смачкат конкуренцията така и не видяха бял свят, финландците от BitBoys изглежда не са се отказали от работата в сферата на графичните технологии. Ето че наскоро те обявиха съвсем завършена и работеща серия от графични контролери за handheld устройства, като GSM телефони, PDA устройства и т.н. Новата фамилия чипове ще носи названието Acceleon и засега ще включва три модела. Acceleon G10 ще бъде най-базовият вариант на чипа, и ще предлага само най-основни функции за ускоряване на векторна и 3D графика. Acceleon G20 ще има обратна съвместимост с G10 и ще поддържа всички негови възможности, като към тях ще прибави и по-напредничави "екстри", като рендериране на текстурирани полигони, shading възможности, филтриране на текстурите, и дори anti-aliasing. Acceleon G30 ще представлява топмодела на BitBoys и ще включва всички изброени до тук възможности, комбинирани с по-висока производителност и съвместимост с някой по-популярни API-та, като например ранните версии на OpenGL. Всичко това ще открие нови възможности пред разработчиците на игри за мобилни устройства и може би ще успее най-накрая да изправи финландската компания на крака.

Нова разработка на Abit в областта на сигурността



Наскоро Abit представи една нова технология, която гарантира почти непробиваема защита на данните върху хард-дисковете на потребителите. Тя се казва Secure IDE и се базира върху eNOVA X-Wall чипа, който се грижи за криптирането на данните. Основната идея на новата разработка е доволно проста – устройството с eNOVA чипа се свързва между IDE контролера и нуждаещия се от защита диск, и позволява трансферите на данни да се осъществяват само при наличието на специален "ключ". При първоначалната инсталация на устройството дискът се форматира и данните се записват в криптиран вид, като разкодирането им е невъзможно без "ключа" и Secure IDE устройството. Това значи, че дори и някой да извади диска от компютъра, няма да може да прочете нищо от него. Подобните устройства до момента бяха прекалено скъпи и непрактични за обикновения потребител, но Abit обещават новото устройство да бъде с достатъчно ниска цена. Ако пък искате новата технология без допълнителни устройства, Abit ще вгражда Secure IDE на първо време в IC7-MAX3, а по-нататък и в други дъна.

Western Digital поглъща компания за записващи глави

В края на юли Western Digital обявиха намерението си да закупят банкрутиралата Read-Rite Corporation след изказаното одобрение на съда. С това WD ще придобият всички активи на компанията, включително фабрика във Фремонт, Калифорния, като не е изключена възможността за покупка и на тайванските филиали на Read-Rite. Сделката е на стойност $95.4 млн., като в Тайван Read-Rite имат около $62 млн. натрупани дългове, които Western Digital ще трябва да поеме и изплати. Представители на Western Digital обосноваха сделката с желанието на компанията да подобри гъвкавостта си като цяло и да разшири достъпа си до технологии за производство на записващи глави в дългосрочен план.

Бъг пречи на пускането на FSAA в Half-Life 2?

Според разработчици от Valve в DirectX 9.0 и/или в съвместимия с него хардуер има сериозен бъг, който ще пречи на безпроблемното използване на full screen anti-aliasing в Half-Life 2. Ако не се намери бързо и ефективно решение на проблема, за много собственици на иначе модерни и скъпи карти включването на въпросната функция ще бъде съпроводено от значителни визуални дефекти. Причината се криела в начина, по който текущият хардуер се справя с FSAA, и по-конкретно multi-sample алгоритмите, които се използват от повечето съвременни карти. Според

хората от Valve този проблем едва ли ще може да се коригира с нови драйвери, но въпреки това за картите на ATI има добри шансове да бъде намерено лесно решение. За картите с чипове на NVIDIA обаче според хората от Valve няма никакъв шанс. Според други източници проблемът е известен и ще бъде решен в DirectX 9.1 и R420 и NV40 чиповете съответно на ATI и NVIDIA, които обаче ще се появят след като играта бъде пусната на пазара.

Подробности за NV36 и NV38

Както знаем, тази есен се очаква NVIDIA да опресни продуктовата си гама. Сегашните NV31 и NV35 чипове по всяка вероятност ще бъдат заменени съответно от NV36 и NV38. На пръв поглед това противоречи на всякаква логика, тъй като NVIDIA искат поне на теория да пуснат NV40 през ноември, но ако проследим досегашната история на продуктите на NVIDIA, ще забележим, че само два от по-ключовите им продукти са се появявали преди края на годината. Така NV36 и NV38 ще представляват по-скоро временни залъгалки за глада на потребителите, и няма да предлагат кой знае какви новости в архитектурата. Ето и неофициалните спецификации на NV36: 0.13-микронна производствена технология, 82 милиона транзистора; 4 рендериращи конвейера; 500 MHz честота на ядрото и 325 MHz памет, работеща върху 256-битова шина. За NV38 не са изтекли никакви точни спецификации, но се очаква чипът да е доста по-бърз от GeForce FX 5900 и Radeon 9800 Pro, като ще представлява пряка конкуренция на RV360 чипа на ATI. Очакваните пускови дати за двата чипа са през септември, като началната цена на NV38 се очаква да бъде $499 за Ultra версията, и $399 за обикновените карти.

AMD и Fujitsu обединяват усилия за производството на Flash памети

На 14 юли двете компании обявиха новия си съвместен проект, компанията FASL LLC, която ще представлява най-голямата компания за производство на Flash памети в света със своите активи за $3 млрд. и над 7000 работници.

Дяловете на AMD и Fujitsu в новата компания са съответно 60 процента и 40 процента.

Главният офис ще бъде в Сънивейл, Калифорния, но ще има и филиал в Токио, Япония.

Продуктите на компанията ще носят търговската марка Spansion и ще се разпространяват в целия свят чрез вече установените търговски мрежи на AMD и Fujitsu.

Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $11

■ Celeron 366 MHz

■ **Описание:** Ветеранът при овърклокърските процесори все още може да се намери на пазара, въпреки че не може да предложи конкурентна на по-модерните чипове производителност.

НАЙ-СКЪП — Цена - $489

■ AMD Athlon XP (Barton) 3200+

■ **Описание:** Едва ли има нужда да описвам производителността на този звяр, дори и само цената му говори достатъчно за неговите качества.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $52

■ Athlon XP (Thoroughbred) 1700+

■ **Описание:** Този процесор може да се овърклоква до 2GHz и повече, което го прави перфектната сделка за всеки, търсещ максималната производителност за парите си.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА — Цена - $37

■ JETWAY 615TCS S370

■ **Описание:** microATX решение с вграден звук за най-закъсалите финансово.

НАЙ-СКЪПА — Цена - $203

■ Asus P4C800 DELUXE (S478)

■ **Описание:** Най-скъпата платка за домашна употреба предоставя на потребителите огромен набор от екстри и отлични възможности, производителност и стабилност.

НОВА НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $87

■ EPOX 8RDA SA

■ **Описание:** Тази базирана на nForce 2 дънна платка предлага върхови възможности без излишни екстри за всеки ентусиаст, при това на много изгодна цена.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $27

■ NVIDIA GeForce2 MX400 (32MB)

■ **Описание:** Цената говори за качествата на картата - тя е адски бавна по съвременните стандарти, но поне изкарва образ. Отново само за най-закъсалите.

НАЙ-СКЪП — Цена - $536

■ GigaByte Radeon 9800 Pro (256MB)

■ **Описание:** Тази карта предлага върхова производителност и огромно количество памет, но на доста висока цена.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $536

■ GigaByte Radeon 9800 Pro (256MB)

■ **Описание:** Тази карта предлага върхова производителност и огромно количество памет, но на доста висока цена.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $156

■ ChainTech GeForce 4 Ti 4800 SE (128MB)

■ **Описание:** Отлична карта с TV-Out, предлагаща много добра производителност и солидно количество памет.

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $51

■ Seagate U Series X 20,4GB

■ **Описание:** Въпреки че е най-евтин на пазара, този диск не предоставя най-добрата цена за единица обем.

НАЙ-СКЪП — Цена - $956

■ IBM Ultrastar 146Z10 Seagate Cheetah 146 GB

■ **Описание:** Отново два диска с еднаква цена, която този път е доста солидна. Не по-малко солидни са и дисковете, които определено не са подходяща лъжица за всяка уста.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $56

■ Дискове Samsung с обем от 20 до 80GB и цени от $56 до $87.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $115

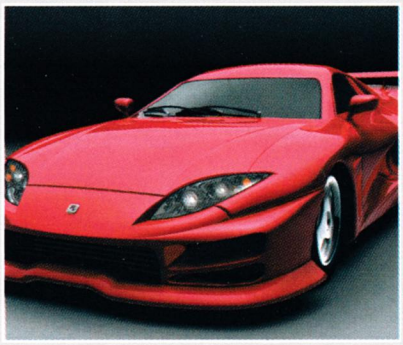
■ Seagate Barracuda 7200.7+ 120GB

■ **Описание:** Този диск показва добри резултати при невероятно ниски нива на шума, голям обем и привлекателна цена.

Tron 2.0

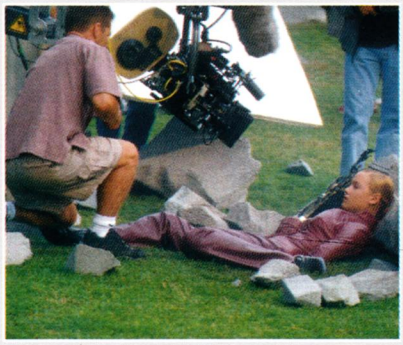
демо

Midnight Club 2



демо

Terminator 3



документален филм

DVD

ДЕМО ИГРИ

Lionheart	RPG
Midnight Club 2	Колички
Alien Shooter	Аркаден екшън
Battle Snake	Аркаден екшън
Escape Velocity Nova	Космическа игра
Grizzly Adventure	Аркаден екшън
Live For Speed	Колички
MotoGP 2	Мотоциклети
No Man's Land	RTS
Rugby 2004	Спортна игра
Snowball Run	Платформен екшън
Tron 2.0	FPS. Мегадемо с 6 нива!

ЦЕЛИ ИГРИ

Alex The Allegator	Jump'n'Run
Continuum	Космически екшън
Deluxe PacMan	Аркаден екшън
DotShot	Аркаден екшън. Инсталирайте ръчно от директорията Games\Free Games\DotShot!
X Operations	Аркаден екшън

АКТУАЛИЗАЦИИ

Wolfenstein: Enemy Territory 1.01	Patch за Wolfenstein: ET
Wolfenstein: Enemy Territory Editor	Редактор за Wolfenstein: ET
WarCraft III: TFT 1.11	Patch за The Frozen Throne
CM4 Enhancement Pack 5	Patch + екстри за Championship Manager 4
AC'97 Drivers	Драйвери за Via Audio
No One Lives Forver Tools	NOLF2 Editor

DVD Видео

ФИЛМИ

Създаването на "Терминатор 3: Бунт на машините"

ИГРИ

RC Cars
Midnight Club 2
Drake
Etherlords 2
NBA Live 2004

Jedi Knight 2: Colloseum	
HL: Monkey Strike 1.0	HL: Underworld Bloodlines
Max Payne: Matrixed Reality	
UT2003: Face Off	UT2003: Unreal Speed
UT2003: Fatal Arts	UT2003: Conquest Marines
UT2003: Chaos Evolution	UT2003: Global Warzone

ПРОГРАМИ

3D Webmaker 2.0	Програма за правене на сайтове
CloneDVD	Запис 1:1 на DVD видео
CuteFTP 5	FTP програма
Easy Office with PDF 5.72	Напълно безплатен office пакет
Icon Studio 1.2	Програма за правене на иконки
IE Booster 2.01	Надстройка на Internet Explorer
Joperman	Надстройка на Internet Explorer
MP3 Doctor 5.1.4	Обработка и редакция на MP3
Netscape 7.1	Най-нова версия на популярния браузър
Nero Burning ROM 6	Програма за запис на CD\DVD
Nero Media Player	Media Player
Nero Vision Express 2	Програма за правене на DVD видео
PDFMoto 1.4	Програма за правена на PDF файлове
StuffIT 8.0	Универсален архиватор\разархиватор
Ulead DVD Movie Factory 2	DVD Editor
Zone Alarm 3.7.2	Internet Firewall
Acrobat Reader 6.0	Най-новата версия на Acrobat Reader
DirectX 9.0a	Най-новата версия на DirectX!
QuickTime 6.1.1	Media Player. Задължителен за част от клиповете
Histopedia Ancient Armies 1.0	Енциклопедия на древните армии. Цяла версия!

ГАЛЕРИЯ

PC Club 25
PC Club Game Wallpapers vol.35
Far Cry
Half-Life 2: Bugbait
Half-Life 2: Tunnels
Half-Life 2: G-Man
Half-Life 2: Docks
Half-Life 2: Kleiner's Lab
Half-Life 2: Traptown
The Making of "The Hobbit"
Sacred
Max Payne: The Real World MOD
C&C Generals: Zero Hour Interview

ОЧАКВАЙТЕ

Tron 2.0
Lionheart
Cold Zero
Heaven & Hell

REPUBLIC
THE REVOLUTION

в октомврийския брой на

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

Редакцията не носи отговорност за внезапни промени в пусковите дати на посочените игри!